

УНИВЕРЗИТЕТ УМЕТНОСТИ У БЕОГРАДУ



Интердисциплинарне студије

Дигитална уметност

Докторски уметнички пројекат:

Међувреме

интерактивна мултиекранска видео инсталација

ментор:

мр Миодраг Медиговић, редовни професор ФДУ, Београд

коментор:

др Александра Јованић, доцент ФЛУ, Београд

студент:

Аника Тесла

Број индекса: В6/14

Београд, септембар 2019.

1. АПСТРАКТ на српском и енглеском језику
2. УВОД
 - 2.1 ФРАНЦУСКИ ЖУРНАЛ
 - 2.2 ВРЕМЕ
 - 2.3 СТАРО ЗА НОВО
 - 2.4 ПРИЧАЊЕ ПРИЧЕ
 - 2.5 ПОЧЕТНЕ УМЕТНИЧКЕ ТЕЗЕ И ЦИЉЕВИ РАДА
3. МЕТОДОЛОГИЈА
4. ТЕОРИЈСКО ПОЕТИЧКИ ОКВИР
 - 4.1 $\eta < 1$ КОЕФИЦИЈЕНТ КОРИСНОГ ДЕЈСТВА ЈЕ МАЊИ ОД ЈЕДАН ИЛИ ОСЕЋАЈ ДА СЕ НЕГДЕ ДРУГДЕ НЕШТО ВАЖНО ДЕШАВА
 - 4.2 $\eta > 1$ КОЕФИЦИЈЕНТ КОРИСНОГ ДЕЈСТВА ЈЕ ВЕЋИ ОД ЈЕДАН ИЛИ ОСЕЋАЈ ДА СТВАРАМ КОРИСТ ОД НЕКОРИСНОГ ВРЕМЕНА
5. ГЛЕДАЊЕ СТВАРА ПРИЧУ
 - 5.1 ДИГИТАЛНИ ОБЛИК НАРАТИВА
 - 5.2 ТРАНСФОРМАЦИЈА ГЛЕДАЊЕМ
6. ИСТРАЖИВАЊЕ: ПРЕТХОДНИЦА МЕЂУВРЕМЕНА
 - 6.1 ТРИ ПРОЈЕКТА – кратак приказ
 - 6.1.1 КИНТСУКУРОИ ЗАПАДНЕ КАПИЈЕ – исти филм
 - 6.1.2 АЛИС У РЕНДОМЛЕНДУ- бескрајни филм
 - 6.1.3 ТАРГЕТ МАРКЕТИНГ – истраживање дистракције
 - 6.2 ФОКУС / ПАЖЊА
 - 6.2.1 ВИЗУЕЛНИ ИДЕНТИТЕТ У СЛУЖБИ ФОКУСА
 - 6.2.2 ИНТЕРАКЦИЈА У ФУНКЦИЈИ ФОКУСА
 - 6.3 ГЕНЕРАТИВНИ ФИЛМ
 - 6.4 ЗВУК
7. САДРЖАЈ МЕЂУВРЕМЕНА
 - 7.1 МОНТАЖА И ЕКРАН И НОВИ МЕДИЈИ
 - 7.2 ИНТЕРАКЦИЈА
 - 7.3. ВИДЕО СЛОЈЕВИ
 - 7.3.1 ПРВИ СЛОЈ
 - 7.3.2 ДРУГИ СЛОЈ
 - 7.4 ГРАФИЧКИ КОЛАЖ
8. РЕАЛИЗАЦИЈА
 - 8.1 ПОДАЦИ И ВЕБ САЈТ

- 8.2 МОДОВИ ИНТЕРАКТИВНОСТИ
- 8.3 ПРИПРЕМА ВИДЕО МАТЕРИЈАЛА
 - 8.3.1 ПРВИ СЛОЈ ВИДЕА
 - 8.2.2. ДРУГИ СЛОЈ ВИДЕА
- 8.3 ПРОИЗВОДИ СЕСИЈЕ
 - 8.3.1 КОЛАЖ
 - 8.3.2 ФИЛМ
- 9. АНАЛИЗА
- 10. ЗАКЉУЧАК
- 11. ЛИТЕРАТУРА
- 12. БИОГРАФИЈА КАНДИДАТА
- 13. ПРИЛОЗИ: ИЗЈАВЕ И ДВД

1.

АПСТРАКТ

Међувреме је интерактивна мултиекранска видео инсталација која се састоји од видео материјала и софтвера и постављена је на веб-сајту. Софтвер је наменски прављен и чини механизам инсталације.

Намера аутора је да овим пројектом скрене пажњу на проток реалног времена и изборе које чинимо у дигиталном простору, тако што им даје конкретну визуелну димензију кроз производ интеракције корисника и инсталације.

Користећи се постулатима филмског језика и филмске монтаже, аутор режира своју причу - уметнички мултинаративни дигитални простор који гради са унапред припремљеним видео садржајима из трејлера холивудских акционих хитова и одабраних филмова редитеља Акире Куросаве (енг. Akira Kurosawa). Сваки корисник интеракцијом са инсталацијом ствара своју верзију тог наратива. Производи сесија су јединствени и могу се видети на страници галерије. Састоје се од графичког колажа који представља корисничково време проведено у инсталацији, и филмске секвенце која је визуелизација корисничковог фокуса/пажње. Представљају надограђену вредност полазних појединачних целина и нову форму наратива у дигитално интерактивном домену која може бити и самостално представљена, ван контекста инсталације.

Докторски уметнички пројекат *Међувреме* представља практично истраживање могућности стварања нових филмских наратива користећи интерактивност као основни модел комуникације између линеарног и нелинеарног. Овај рад припада домену дигиталне, генеративне уметности, користи старе и нове медије и контролисану случајност одабира садржаја. Истраживањем и експериментисањем са отвореним и затвореним наративним структурама, *Међувреме* даје нов креативни приступ рециклажи постојећег филмског материјала.

Разматрањем односа слободног, корисног времена и међувремена и анализом проблематике савременог дигиталног живота појединца, аутор симболички покушава да укине нежељено време трансформишући га кроз *Међувреме* уз упутство: гледање ствара причу. За разраду концепта *Међувремена* коришћене су теоријска, компаративна и аналитичка метода. Уметнички допринос *Међувремена* огледа се у креативном споју филмске и интерактивне уметности у циљу стварања новог наратива који постоји у равни филма и искуства.

Иновација коју доноси овај пројекат је настала у процесу реализације, то је *кинематичка оптимизација* – протокол који омогућава оптимално искуство филма у производу *Међувремена*.

Међувреме је пројекат који је изведен у дигиталном окружењу са доступном технологијом тако да и крајњи резултат и изведба успешно износе идејну суштину рада.

Кључне речи:

мултинаративни простор, интерактивност, кинематичка оптимизација, филмска монтажа, видео инсталација, генеративна уметност, наратив, филм

ABSTRACT

Meantime (Međuvreme) is an interactive online multi-screen video installation. It is composed of video material and on-demand solution software – the core mechanism of the installation.

Author's intent is to draw attention to the passage of time, and the choices that we make in the digital domain, by creating a concrete and defined visual identity as a result of interaction between the user and the installation.

Using the principles of film language and film editing, the author is directing her story – the multiple narrative set in the digital environment, and built with pre-existing video content which consists of edited footage from Hollywood blockbuster action movies and selected movies of director Akira Kurosawa.

Users create their own, individual versions of the presented narrative, using interaction as the method of choice. The results are unique for each session, and they are placed on the gallery page in the form of a graphic collage which represents the amount of time the user spent in the installation, and a movie sequence – visualization of user's focus/attention.

The final results represent the upgrade of the starting content, and a new narrative form in the digital interactive environment, which can be presented as a stand alone piece, outside the context of the installation.

Meantime, as an doctoral art project, represents a practical research of possibilities for creating new film narratives, using interactivity as a base model of communication between linear and non-linear. This project belongs to the digital domain and generative art, using the old and the new media and controlled randomness of content selection. Researching and experimenting with open and closed narrative structures, *Meantime* gives a new, creative approach to recycling film material.

Considering the relation between free time, useful time and meantime, and analysis of individual contemporary digital life problems, the author symbolically tries to nullify useless time by transforming it through *Meantime*, giving the users only one instruction: create the story just by looking.

Comparative, analytic and theoretical methods were used for elaborating the concept of the *Meantime* installation.

The artistic contribution of *Meantime* is the creative compound of film and interactive art, with the goal of creating a new form of narrative by combining film and user experience.

The innovation this project brings is cinematic optimization – the protocol that enables the user to experience the quality of a real film as the end product of the installation.

Meantime is a project set in the digital environment using available technology. The final result and overall performance of this installation have successfully accomplished the goals of this project.

Key words:

multi-narrative space, interactivity, cinematic optimization, film editing, video installation, generative art, narrative, film

2. УВОД

2.1 ФРАНЦУСКИ ЖУРНАЛ

Француски журнал је назив чувене вежбе из филмске монтаже на првој години студија монтаже на ФДУ у којој студенти слободно могу да користе понуђене материјале са свих филмских трака које нађу у монтажи, а у циљу креирања своје нове филмске приче. Ту су се могле наћи разне ролне махом необележених трака домаћих филмова и серија, затим одбачених филмских дублова, музичких емисија, спотова... Склапање смислене приче од тих остатака у неким моментима је деловало као немогућа мисија. Упркос мом иницијалном очајавању над *Француским журналом*, временом ми је постало веома занимљиво и изазовно да понуђене материјале користим слободно и без ограничења у грађењу нових прича, једна креативна игра и својеврсно *режирање филма монтажом*¹. После безброј сати проведених у прегледању трака, цела класа је једногласно закључила - *живот је Француски журнал*.

Симпатична студентска опаска је данас у дигиталном универзуму чињеница, а концепт грађења новог наратива од разнородног материјала и у различитим медијима је постало свакодневна пракса. Спонтано настајући временом кроз однос човека и технологије и пратећи напредак медија и средстава комуникације, та опаска чак и не захтева промишљање већ *природно* настаје у интеракцији корисника и медија. Посматрано из перспективе филма, корисник је тако *и режисер и уредник* сопственог

¹ Пример оваквог монтажног третмана различитог наменски сниманог материјала може се видети у мом раду *Personal Agenda 21*- филм представља портфолио и дипломски рад сниматеља Ивана Спасојевића, ФДУ 2012., https://www.youtube.com/watch?v=Wc6hYJb_LKE датум приступа 24.08.2019.

дигиталног путовања кроз садржаје. А посматрано са аспекта наратива, корисник је тај који прича своју причу бирајући понуђене сегменте других прича у времену и дигиталном простору.

То је потпуно другачија врста причања приче. Она није новост, она је само постала интегрални део свакодневице свима доступан. Свеprisутност и распрострањеност оваквог наративног механизма утиче на друге медије и даје нову перспективу. За разлику од *намерног* наратива, као што је филм, где кадрирањем и промишљеном употребом филмског језика редитељ усмерава пажњу гледаоца како он жели и не даје му много избора, овде имамо отворене могућности. Ако размотримо *фаунд футиџ*² филмове и њихов начин градње, можемо наћи доста сличности са овим принципом наратије. Аутор проналази/открива визуелни садржај који онда постаје саставни део његовог наратива, док је главна разлика у томе да више није везан за један медиј.

2.2 ВРЕМЕ

Начин третирања времена у поређењу ова два приступа наративу налазимо веома инспиративним. Време је у филму привидно бескрајно - само док је филм у монтажи. Ту добија свој коначни облик и своје тачно одређено трајање у реалном времену. Нема вишкова и празног хода, непожељна међувремена која не служе причи остављена су у монтажи. У другом случају, корисник је роб реалног времена и своја нежељена међувремена мора да проживи чекајући. Чекање у реалном свету се данас углавном прекраћује преласком у дигитални свет. Тако је чекање у дигиталном свету постало посебна врста приче.

² енг. *found footage* – нађени снимак

Пожелела сам да скренем пажњу на то нежељено међувреме које се дешава у дигиталном свету.

Моја свакодневица као видео монтажера је константна борба са међувременом на тајмлану током брушења безбројних филмских и телевизијских форми. Можда баш зато је и моје поимање тог *реалног* међувремена мало другачије, с обзиром на истренирану осетљивост на *дуже трајање од потребног*, и брзо учачавање радње и дијалога који *не доприносе причи*. Можда је време да се запитамо чему и колико посвећујемо нашу пажњу и наше време, колико имамо *празног хода* и шта је заправо међувреме које се може трансформисати на разне начине. Желим да скренем пажњу и на несвесне свакодневне изборе које чинимо у дигиталном окружењу, и да их презентујем учесницима у уметничкој форми кроз призму генеративне уметности. Попут апстрактног уметника, оно што је ван центра слике постављам у центар слике. На тај начин *невидљиви аспект* рада желим да учиним видљивим и дам му нову, визуелно конкретну димензију.

У светлу нових медија, технологија и интерактивних наратива, желим да испричам причу о међувремену која одговара овом хронотопу³ - пресеку простора и времена, друштвених трендова у комуникацији и дигиталној култури.

³ Појам хронотоп (грч *χρόνος* – време и *τόπος* – простор) је увео руски семиотичар и књижевни критичар Михаил Михайлович Бахтин (Михајл Михајлович Бахтјн), овај појам у књижевној теорији и филозофији језика означава како су конфигурације времена и простора представљене у језику и дискурсу. Бахтин објашњава како различити књижевни жанрови оперишу са различитим конфигурацијама простора и времена, што даје сваком жанру специфични наративни карактер.

Дефиниција преузета, прилагођена и преведена са <https://en.wikipedia.org/wiki/Chronotope> датум приступа 25.08.2019.

2.3 СТАРО ЗА НОВО

Размишљајући како да конструишем наратив који ће одговарати тој новој, савременој структури дигиталних медија и екранској култури, окренула сам се разматрању како да то остварим користећи полазне основе монтаже и филма, а у перспективи актуелног времена/ садашњег тренутка.

*Ако имаш чекић, све ти личи на ексер.*⁴

Или, ако се бавите филмом, све личи на филм. Или, ако се бавите филмском и телевизијском монтажом, врло је лако увидети да је заиста свему увек потребна монтажа. Од полица у кухињи, преко *инстаграм-сторија* до препричавања прославе фирме (фото / видео). Разматрајући промену перцепције филма и наратива у односу на дигиталне медије, и пораст потребе за монтажом свакодневних/аматерских садржаја у дигиталном простору, поставила сам себи питање колико се тај садржајно вишедимензионални простор може променити монтажом, и каквом монтажом.

Филм је затворен својом линеарниом структуром у дводимензионални простор екрана на коме се приказује. Интересовало ме је шта се дешава када променимо те параметре.

Гледајући званично први прави комерцијални тродимензионални филм *Аватар*⁵ схватам да коришћење филмског језика какав знамо у одређеним ситуацијама доводи до проблема. Како су објекти третирани као тродимензионални у простору, пребацивање гледаоачеве пажње преоштравањем, односно мењањем фокуса као у класичном филму, постаје проблематично. Наше око ће тродимензионални предмет који нам *искочи* у први

⁴ Изрека која се приписује без цитата народној мудрости, бихејворалним психолозима и Марк Твену (Mark Twain).

⁵ *Avatar* (2009.), режија Џејмс Камерун (James Cameron)

план у простору сцене логично перципирати као *ближи* и фокусираће поглед на њега, а ако је тај предмет режијски намерно ван фокуса, око ће га третирати као своју грешку и покушаваће да га изоштри, потпуно игноришући садржај који је у фокусу у другом делу простора, и тиме нарушавајући жељени ток гледаочеве пажње кроз филм. Искораком из познатих димензија, не можемо очекивати да ће важити сва дотадашња правила. Дубинска оштрина потпуно другачије функционише у тродимензионалном простору, што ће довести до неких нових решења и аспеката филмског језика какав познајемо.

Дигитализација је доступношћу медија и уређаја допринела да је дигитална уметност данас практично свачија. Свако је фотограф, режисер, монтажер, људи користе алате дигиталних медија и генеративне уметности, играју се њима и креирају, на тај начин обогаћујући своје дигитално окружење у паралелном свету друштвених мрежа и онлајн живота. Обилношћу тако насталог аматерског садржаја мења се и општеприхваћена представа тога шта је (наративни) филм. Истовремено, дигитални медији мењају и нашу идеју наратива, односно приче. Већина прича се дешава комбиновано у различитим медијима. И у свакодневном говору незаобилазно је ко је коме шта *лајковао*⁶ и ко је чију поруку *синовао*⁷ и није одговорио. За разлику од телефонског позива који је имао свој начин третмана на филму, прелазак из реалног у дигитални онлајн универзум на филму има различите креативне начине представљања. Филм је линеаран, и ток приче је дефинисан и непроменљив, а редитељ усмерава пажњу гледаоца. Интерактивност коју су донели дигитални медији даје учеснику слободу избора и потпуно нов начин причања приче, она више није везана за један медиј и није више линеарна. Свакодневицом царују отворени интерактивни наративи. И то је још један параметар који мења нашу перцепцију и потражњу старог доброг линеарног и наративног филма.

Заинтересовало ме је да ли се кроз ту природност кретања човека у симбиози његовог реалног и дигиталног живота може створити наратив који ће имати своју

⁶ Енг. *like* – свиђати, у контексту друштвених мрежа – изражавати сагласност или дивљење нечему

⁷ Енг. *seen* - видети

драматургију и стајати као самостално дело? И како се та природност кретања може ухватити?

2.4 ПРИЧАЊЕ ПРИЧЕ

1996. године једна моја кратка прича имала је прво јавно извођење, прочитао ју је Дарко Коцјан у култној емисији *Облак у бермудама* на Радио *Индексу*. Моја прича, откуцана писаћом машином на папиру, доживела је трансформацију кроз медије, откуцане речи је оживео глас познатог водитеља и емитована је уживо у радио програму. Слушајући је преко радија као неко ко је део те радијске публике у том тренутку, она је за мене постала потпуно другачије дело. Сећам се да сам била веома фасцинирана тим новим квалитетом који је дело добија преласком у други медиј.

У доминантно визуелној култури лакше је изразити се ликовношћу него речима, те папир и писаћу машину замењујем другим алатима. *Међувреме* ћу испричати у дијалогу са учесником, монтажом и филмом софтверски у дигиталном простору прелазећи из једног медијума у други.

Међувреме је моја прича, а сваки корисник кроз интеракцију ствара своју верзију те приче. Или, може се рећи да је *Међувреме* прича коју причам заједно, у дијалогу са корисником.

Покушаћу да режирам мултинаративни простор у коме је уметност монтаже она која држи пажњу гледаоца. Сваки видео сегмент *Међувремена* је осмишљен као посебно дело које се може посматрати и појединачно и у контексту инсталације. У инсталацији, они граде мултинаративну целину, интеракцијом корисника и инсталације добија се сублимација наратива кроз призму корисника.

Инсталација *Међувреме* је један другачији, савременији *Француски журнал*, отворени наратив у интерактивном дигиталном простору. Прича која говори динамичком ликовношћу у времену. Форма *Међувремена* је инвентивна и ослања се на софтвер који је наменски направљен за ову инсталацију.

Да ли се интерактивни простор може монтирати у времену тако да гледаоцу/учеснику даје слободу избора али и истовремено да му усмерава пажњу и гради наратив? И каква се прича добија тако?

Осмишљавањем и конструкцијом интерактивне мултиекранске видео инсталације *Међувреме* покушаћу да дам одговор на ова питања.

2.5 ПОЧЕТНЕ УМЕТНИЧКЕ ТЕЗЕ И ЦИЉЕВИ РАДА

Докторски уметнички пројекат *Међувреме* представља практично истраживање могућности стварања нових филмских наратива користећи интерактивност као основни модел комуникације односно, стваралаштва. Пројекат подразумева комбиновану употребу старих и нових медија у сврху практичног и теоријског проучавања концепата односа линеарног и интерактивног. Идеја инсталације *Међувреме* је искорак из пасивног гледања филма у активно учешће у стварању приче. Она је истовремено и интерфејс који посредује између учесника и понуђеног садржаја, омогућавајући учеснику да створи нову структуру посредством дигиталне интерактивне монтаже у реалном времену.

Циљеви ове уметничке инсталације су следећи:

- стварање новог, јединственог, потпуно персонализованог наратива кроз интеракцију учесника и инсталације надоградњом полазних вредности;

- креирање интерактивног окружења које омогућава креативни *дијалог* уметника и учесника;
- стварање адекватне визуелне репрезентације интересовања/пажње учесника коју је учесник испољио у оквиру инсталације;
- анализа креативних могућности комбиновања фрагментарног линеарног садржаја у интерактивном окружењу;
- анализа добијених наративних целина, њихов визуелни идентитет и филмичност, разматрање да ли се могу посматрати као аутономне целине ван контекста инсталације;
- прикупљање података о сеансама који ће бити коришћени у следећим итерацијама пројекта.

Инсталација пружа персонализовану доживљај сваком активном учеснику, а као резултат интеракције добија се нови филмски наратив који се састоји од јединствене комбинације понуђених филмских елемената-кадрова у просторно-графичком окружењу.

Прелазак из аналогног у дигитални домен подразумева дигитализацију и трансформацију реалних ствари и појава у податке - време и пажња корисника постају мерљиве величине. Током сесије корисника и инсталације ти подаци се прикупљају и користе као градиво за даљу креативну трансформацију. Овај рад припада домену дигиталне, генеративне уметности, користи старе и нове медије и представља нов креативни приступ у рециклажи постојећег филмског материјала.

Почетне уметничке тезе овог пројекта су следеће:

- дигитални свет је мултинаративна динамичка визуелна средина у којој је корисник аутор/стваралац сопственог наратива који гради у интеракцији са понуђеним садржајима;

- грађење персоналног наратива/ креативног израза од разнородног материјала и прелазак из медија у медиј је део свакодневног неприметног процеса у медијској сфери живота сваког појединца;
- савремена дигитална култура је доминантно визуелна и наратив се гради визуелним средствима;
- филмска монтажа, као алат којим се третира визуелно динамичка наративна форма која траје у времену, може се применити у дигиталном простору тако да пружа различите стваралачке могућности. Ако посматрамо екран као кадар чију композицију чине различити визуелни садржаји/елементи, при чему је сваки од тих елемената посебна секвенца, пратећи корисничково истраживање садржаја истовремено посматрамо и причу из његове субјективне тачке гледишта. Тако, читаво искуство је *преведено* у домен филма и филмског језика и омогућава коришћење филмске монтаже у третману таквих садржаја на више нивоа;
- дигитални свет омогућава слободу управљања временом у коме ће се одвијати жељени наратив и конзумирати садржај, за разлику од филма који има фиксно време трајања
- интерактивни дигитални простор се може монтирати у времену тако да гледаоцу/учеснику даје слободу избора али и истовремено да му усмерава пажњу и гради нов наратив.

3. МЕТОДОЛОГИЈА

Методологија којом разрађујем своје креативне идеје углавном је слична за већину мојих интерактивних и/или генеративних пројеката и биће примењена и у овом раду. Потупак се састоји од разматрања иницијалне идеје која стоји у основи концепта пројекта, затим разраде и истраживања запажања која су у корелацији са идејом. Пројекат је током рада увек отворен за нове утиске, закључке и перспективе које се јављају током процеса истраживања, анализе и конструкције. Прве верзије пројекта служе тестирању и анализи полазних претпоставки и финалном обликовању пројекта.

Током припреме видео садржаја бавићу се одабиром материјала из филмова и склапањем различитих наративних секвенци, а затим и бирањем карактеристичних слика из тих секвенци. Осмишљавањем њиховог распореда, као и начина повезивања и односа садржаја на екранима инсталације. Разрађујући концепт идеје инсталације бавићу се и истраживањем програмских решења неопходних за функционисање инсталације, планирањем и прављењем алгоритама и креативно учествовати у сваком аспекту софтверске реализације веб-платформе пројекта. Такође, током теоријског и практичног истраживања рада и кореспондирајућих интердисциплинарних феномена, анализираћу могућности реализације инсталације у јавном простору.

Током израде *Међувремена* користићу следеће одабране методе:

1. Теоријска метода - предмет истражиња биће проучаван кроз постојећу литературу из области уметности, филма, интерактивне и генеративне уметности, кратке форме, перцепције филмске слике, културе и уметности, нових медија, дигиталне слике...

2. Компаративна метода - успостављање везе између и анализа линеарног и интерактивног садржаја, преиспитивањем правилности, сличности и разлика, утврђивањем присуства или одсуства правила у грађењу садржаја.
3. Аналитичка метода - поређење и тумачење добијених резултата и формирање закључака који ће утицати на реализацију сегмената рада.
4. Реализација рада - завршна фаза пројекта, постављање мултиекранске видео инсталације у јавном простору уз пропратну веб платформу.

Рад ће бити изведен у адекватном јавном простору, а резултати интеракције са учесницима биће презентовани у галерији на сајту пројекта.

У овом пројекту екран оживљава и постаје двосмеран, садржај екрана и учесник су у сталном односу узајамно утичући један на другог, учесник постаје део наратива. Подстиче учесника да сам открива значење, конструише ново искуство и кроз истраживање садржаја сазна више о својој креативној личности.

Технологија се користи у циљу стварања нових поетика дигиталног наратива, као и правца откривања нових облика повезаности и конзумације садржаја.

Гледање ствара причу.

Ово је главна инструкција за навигацију у *Међувремену*. Материјал који је учеснику дат на располагање чине приче добијене демонтажом/рециклажом већ постојећих филмова, а у циљу креирања нове форме филма.

Увођењем иновације - *кинематичке оптимизације* у процесу реализације пројекта, добијени резултат сеансе је финално обликован.

4. ТЕОРИЈСКО-ПОЕТИЧКИ ОКВИР

Инспирисана науком, техником, филмом и сањарењем, желела сам да кроз повезивање и игру филмом створим један уметнички простор који ће оживети интеракцијом корисника и омогућити стварање нових комплексних дела. У основи идеје и концепта овог пројекта су одређени стручни термини и дефиниције које, како теоријски, тако и симболички стоје у основама *Међувремена*. Оне дају јасну базу и утврђују правац за теоријску разраду и надограђивање пројекта.

међувреме - једна од дефиниција међувремена је и *време које траје док се нешто друго дешава*⁸, односно време које чекамо да прође да бисмо наставили жељени ток. Као такво, то је нежељено време које се не може избећи, или, ако раставимо енглеску реч, можемо је читати и као игру речи *meantime – mean time*, зло време.

слободно време - време у ком немамо конкретних радних обавеза, енглески *free time*⁹.

коэффициент корисног дејства (η) - економичност машине изражава се коефицијентом корисног дејства, означава се грчким словом ета (η) и представља однос (количник) корисног рада и уложеног рада. Коефицијент корисног дејства увек је мањи од 1, што је ближи јединици машина је економичнија¹⁰.

⁸ Дефиниција преузета и преведена са сајта *Online English Cambridge Dictionary*, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/meantime>, датум приступа 02.07.2018.

⁹ Дефиниција преузета и преведена са сајта *Online English Cambridge Dictionary*, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/free-time> датум приступа 20.07.2018.

¹⁰ Дефиниција преузета са сајта <http://fizis.rs/osnovna-skola/vii-razred/mehanicki-rad-i-energija-snaga/koefficient-korisnog-dejstva/> датум приступа 20.08.2019.

4.1 $\eta < 1$

КОЕФИЦИЈЕНТ КОРИСНОГ ДЕЈСТВА ЈЕ МАЊИ ОД ЈЕДАН ИЛИ ОСЕЋАЈ ДА СЕ НЕГДЕ ДРУГДЕ НЕШТО ВАЖНО ДЕШАВА

Клица идеје уметничког пројекта је често ван моћи поимања и самог аутора, док дело не сазри и уобличи се. Када анализирам начин на који је овај пројекат сазревао и градио се кроз разне фазе (па и стандардну фазу стагнације) клица је сад сасвим јасна. За *Међувреме*, то је промишљање о феномену дисбаланса три врсте времена: радног времена, слободног времена и међувремена.

Појавом парне машине и скоком коефицијента корисног дејства започета је индустријска револуција и ударени су темељи савременог потрошачког друштва. Повећавање ефикасности није се зауставило на машинама већ је утицало и још увек утиче на свакодневицу појединаца и друштва у целини. То ме је инспирисало да повучем паралелу са коефицијентом корисног дејства, тежња да се време превори или у радно или у слободно време даје простор да међувреме поетски посматрамо као онај упорни комадић који недостаје до целог броја.

У савременом друштву, слободно време, односно, време које можемо искористити на начин на који желимо, највреднија је лична валута којом располажемо. Тако, међувреме – време чекања, постаје непријатељ број један. Механизми за борбу против међувремена су разне оптимизације и концепти паралелних токова дешавања. Резултат такве оптимизације времена је далеко већи број обављених послова, али и константно убрзавање субјективног тока времена појединца због невероватне количине информација којима смо изложени на дневном нивоу. Додирјујући друге токове, спин се преноси и брзина расте. Навикнут на количину информација које га засипају

свакодневно, ум грозничаво тражи још и у мировању. Брзина размене и количина информација су главни проблем *сагоревања*¹¹ људи. Спас од изгарања је опште место и углавном се своди на давање одушка кроз забаву и разоноду. Али не треба заборавити да сваки садржај доноси свој део информација.

Стари Грци су величали доколицу, односно време у коме нема обавеза већ је то *вишак времена* у којем човек гледа у себе. Императив потрошачког друштва је да међувреме као *некорисно* време претвори у *корисно* – рад или, пожељније, забаву. Тако се појавила и могућност да се док изгарамо, како рече Нил Постман (Neil Postman), и *да се насмрт забавимо*¹².

Ако је лоше искоришћено време *зло време*, шта је онда добро искоришћено слободно време? Шта дефинише добро искоришћено слободно време? Понашање дигиталних заједница и утицај аналогне и дигиталне стварности на живот појединца разматрали су и Маршал Маклуан (Marshall McLuhan) и Шери Таркл (Sherry Turkle), нарочито су ми се допала запажања у њеној књизи *Сами заједно*¹³. На основу њихових запажања, а укључујући и лично искуство, долазим до закључка да је добро искоришћено време - време за које је *корисник* доживео један целовити догађај/доживљај, углавном пријатан, да ли је то епизода серије, одиграна игра или прочитани чланак. Преведено у *интернет-жаргон* - време за које је корисник добио један *целовит ивент*.

Ту се појављује проблем понуде и избора. Са паметним уређајима, интернет имамо у цепу и бескрајне могућности за трансформацију међувремена у време забаве, сајтови са различитим вестима, смешним сликама и видеима, а друштвене мреже пружају нам невероватан увид у разне јавне и приватне догађаје, ми треба само да одаберемо. Али да ли је наш избор довољно добар, да ли је најбољи од понуђеног? Шта ако се ту негде око нас дешава нешто интересантније, обухватније, интригантније, заводљивије, забавније, једном речју - боље?

¹¹ термин eng. *burnout*

¹² Postman Neil, *Amusing Ourselves to Death*, Penguin books, USA 1985.

¹³ Terkl Šeri, *Sami zajedno*, Clio, Beograd 2011.

Недостижна јединица коефицијанта корисног дејства је и недостижни савршени живот.

Окосница потрошачког друштва - *бест бај*¹⁴ – да за мање добијемо боље и више, рефлектује се и на наше изборе у аналогној и у дигиталној сфери. Тако је друштво догађаја постало друштво страха од пропуштања. Превелики избор је окидач за ФОМО¹⁵ – *страх од пропуштања*. Сама идеја да пропуштамо нешто важно, и грозничаво преиспитујемо наше изборе и разматрамо нове, јер драгоцену слободно време пролази. Тај страх, та анксиозност би се најједноставније могла објаснити као вечито двоумљење трговаца док пролазе Тамним Вилајетом: *ако узмеш - кајаћеш се, ако не узмеш - кајаћеш се*. Симбол борбе која је унапред изгубљена јер сваки избор носи одређене последице, и ниједан није *онај прави* у ком добијамо све, тако да морамо да одлучимо који је ближи том идеалу. Или, у контексту провођења времена на одређеном месту - док је мени овде досадно, тамо негде се дешава нешто сјајно и ја то пропуштам. Анксиозност, депресија, разни проблеми свакодневице и негативности, решења нуде учитељи, магови и доктори, а овде ћу се послужити речима Доктора Протића, фиктивне интернет-персоне:

*Све што ваља негде је другде. И има у томе лепоте коју још увек не препознајемо.*¹⁶

Крајем 2010. године на друштвеним мрежама се појавила серија фотографија у форми интернет мима¹⁷ под називом *У међувремену у*¹⁸ које су представљале поигравање са стереотипима и актуелним дешавањима у свету. Претпоставка иза овог

¹⁴ енг. *best buy* – најбоља куповина, на тренутном стању тржишта најбољи производ за најповољнију цену

¹⁵ акроним ФОМО (енг. *Fear Of Missing Out* – страх од пропуштања) уврштен је у Оксфордски речник 2013. године. Објашњење синдрома је преузето делимично из чланка <http://www.politika.rs/sr/clanak/347232/Pogledi/Strah-od-propustanja> датум приступа 20.05.2018.

¹⁶ Доктор Протић, интернет персоне, у епизоди *Lush life* (видео рад Владимира Протића) 2006. <https://youtu.be/G5WFsnT3RF4> датум приступа 20.06.2019.

¹⁷ интернет мим (енг. *meme*) је концепт или идеја која се вирално шири међу корисницима друштвених мрежа, најчешће је слика преко које је духовит или саркастичан натпис.

¹⁸ у оригиналу постоје две верзије, енг. *Meanwhile in* и енг. *In meantime in*

мима је да корисник троши време на интернет страницама са смешним фотографијама, те се мим обраћа директно том кориснику показујући му да, док он губи своје време, у међувремену негде другде дешава се нешто сјајно. Или, у овом случају, показује да се у ствари нигде не дешава ништа спектакуларно, али сама чињеница да је то негде другде чини то занимљивим. Учесник је догађај. Односно, корисник својим гледањем учесника ствара догађај. Виђење ствара догађај.



Интернет мим о Аустралији¹⁹

Интернет мим о Финској²⁰

Ухваћени у замку широког спектра избора паралелних токова, постајемо заробљеници идеје одабира *идеалног* тока, чијим избором бисмо на најбољи и најповољнији начин искористили наше време, а парадоксално, баш тако постајемо заробљеници *злог времена*.

У том контексту, идеја инсталације *Међувреме* је претварање *непожељног* међувремена у корисно креативно време. Током *Међувремена* врши се транспозиција гледаоца у наратора, главног лика наратива из чије визуре субјективног кадра посматрамо причу. Учесник ствара јединствени целовити персонализован *догађај*. Али

¹⁹ објашњење мима: Аустралија је земља у којој све стоји наопако - јер је са друге стране Екватора у односу на Европу, овде је приказан и најпродаванији модел аутомобила у Аустралији.

²⁰ објашњење мима: овде се користи стереотип о скандинавцима – како им није хладно ни на највећој зими, у том маниру момак седи у баштенској љуљашци и проводи лагано поподне уз пиће.

то није све! Док учесник истражује уметничку интерактивну инсталацију *Међувреме*, истовремено својом интеракцијом неприметно гради два јединствена персонализована дела. Паралелни токови забаве и рада који се ствара забавом, тако рећи креативни рад који се остварује без труда, већ самим забављањем и без трунке празног хода и међувремена - на тај начин достиже се недостижно - коефицијент корисности је већи од један.

4.2 $\eta > 1$

КОЕФИЦИЈЕНТ КОРИСНОГ ДЕЈСТВА ЈЕ ВЕЋИ ОД ЈЕДАН ИЛИ ОСЕЋАЈ ДА СТВАРАМ КОРИСТ ОД НЕКОРИСНОГ ВРЕМЕНА

Проблематика дрвета које пада у шуми и никога нема да то чује може се применити и на постојање дигиталних интерактивних садржаја и корисника. Лев Манович (Lev Manovich) се доста бавио овом тематиком, односом корисника и садржаја у *Метамедијима*²¹ и *Језику нових медија*²², нарочито о обликовању корисничког мисаоног процеса кроз константно пролажење шаблона понуђених од стране креатора/програмера дигиталног интернет садржаја. Идеја да коришћење инсталације *Међувреме* буде што *природније* за корисника значило је истраживање концепта неинвазивне интеракције у дигиталном свету. Користећи интернет, корисник је навикнут на одређене команде и интеркције са садржајем, тако су за навигацију кроз сајт и ову инсталацију коришћени стандардни обрасци понашања интерактивних веб-

²¹ Manović Lev, *Metamediji*, izbor tekstova, Centar za savremenu umetnost, Beograd, 2001.

²² Manović Lev, *Jezik novih medija*, Clio, Beograd 2015.

садржаја и команди, без иновација, а у циљу растерећења корисника од размишљања о новим модулима. Ова инсталација функционално и естетски захтева екран који је већи од мобилног телефона, тако да корисник сам бира физички простор у коме ће бити током сесије. То је прича о интерактивности која је предуслов за комплексно искуство корисника, и чини јединствени и круцијални део инсталације, док је прича о садржају који се нуди у *Међувремену* прича везана за старији медиј – филм. Мада се Јуриј Лотманово (Юрий Лотман) запажање у овом контексту може применити обострано:

*гледалац је - нека врста компјутера, мисаони уређај, а филм – програм који одређује ток нашег размишљања.*²³

Инсталација *Међувреме* кориснику нуди две врсте визуелних садржаја. Први, са којом се корисник сусреће на почетку, изузетно је визуелно атрактиван и динамичан и истовремено се одвија на свих девет једнаких делова екрана. Ослањајући се на културу спектакла, коришћени су кадрови из трејлера већином високобуџетних Холивудских акционих филмова. Визуелни идентитет овог првог садржаја осмишљен је као надоградња Сергеј Ејзенштајновог (Сергей Эйзенштейн) концепта монтаже атракције – *монтажа дистракције*. Задатак првог слоја визуелног садржаја је да визуелним информацијама преоптерети корисника, како би могао да све те сметње апстрахује у шум, односно да дође у стање када

*... посматраној ствари недостаје интегритет, тј. када се она види као агломерација комада, појединости губе своје значење и целина постаје непрепознатљива.*²⁴

Други слој видео садржаја налази се испод сваког сегмента првог слоја и открива се када корисник ступи у интеракцију са првим слојем. То се дешава када корисник посвети пажњу, односно проведе довољно времена гледајући сегмент екрана по избору

²³ Lotman Jurij, Cvijan Jurij, *Dijalog sa ekranom*, Filmski centar Srbije, Beograd 2014., стр 229

²⁴ Arnhaјm Rudolf, *Umetnost i vizuelno opažanje*, Studenski kulturni centar, Beograd, 1998., стр 44

да би се тај сегмент активирао и открио му други садржај. Визуелни идентитет другог слоја је у контри са првим, слика је у црно белој техници, постоји тематски наратив иза сваког сегмента и кадрови су значајно дужи. Коришћени су кадрови Акира Куросавиних (黒澤 明 *Kurosawa Akira*) самурајских филмова у којима глуми Тоширо Мифуне (三船 敏郎 *Mifune Toshirō*), који је овде постављен као актер сваке тематске целине.

Интересантан је однос монтажера и међувремена. Међувреме је интегрални део наших живота и живимо га у реалном времену. Оно је на неки начин опозит филма, монтажер са тајмлајна одстрањује сваки фрејм који не доприноси наративу видео дела. Одбацујући тајмлајн као монтажни сто на коме се ствара филм, направљен је софтвер који омогућава искуство *Међувремена*. Искорак из предодређених затворених наративних форми се остварује кроз интерактивну и генеративну софтверску структуру инсталације. Филм је представа стварности очишћена од међувремена. Инсталација *Међувреме* се поиграва тим односом, она нема свој тајмлајн, сваки избор се дешава у реалном времену самим гледањем садржаја, монтажа је вођена радозналошћу учесника, монтажа је без монтаже. Тако је и рад корисника рад без рада, односно забава. Док корисник истражује садржај инсталације кроз интеракцију, софтвер прикупља податке о интеракцији и на крају сеансе софтвер генерише два персонализована дела која представљају управо ту сеансу, видео рад и графички колаж. Или, представљају на неки начин и самог корисника, као симбол трагања савременог човека за самим собом кроз шаблонизовану бесконачност дигиталних медија.

Структурални скелет инсталације *Међувреме* чине две врсте видео садржаја, софтвер – наменски направљен за примену у овој инсталацији, база података о сеансама и веб сајт. Корисник може инсталацији приступити преко сајта, а на страници галерије може видети и графичке колаже и видео радове који су заједнички производи сесије корисника. Тако, путовање кроз *Међувреме* почиње и завршава се у дигиталном јавном простору.

Међувреме, ослањајући се на филмске конвенције нуди на нов начин изрежирани простор филма као интерактивну платформу за креирање нових садржаја. Као основу за

настанак ове инсталације користила сам поставке, истраживања и закључке своја три ауторска истраживачка уметничка пројекта која су претходила *Међувремену*. Истраживачки пројекат *Таргет маркетинг 2015*. у коме се бавим количином нежељених визуелних информација сервираних гледаоцу у јединици времена, а у облику реклама на програмима телевизија са националним фреквенцијама. Затим интерактивни пројекат, инсталација *Алис у Рендомленду*, у коме анализирам истраживачки однос учесника према онирички конструисаном фрагментарном наративу базираном на познатој причи Луиса Керола (Lewis Carroll) *Алиса у Земљи Чуда*²⁵. И пројекат *Кинтускурои Западне Капије* који се бави истраживањем наративности генеративне уметности и софтверски режираног наратива од понуђених сегмената приче, а тема овог пројекта је *чекање*.

Заједничко за сва три пројекта је разматрање односа човека и времена.

²⁵ Carroll Lewis, *Alice in Wonderland*, прво издање 1865.

5. ГЛЕДАЊЕ СТВАРА ПРИЧУ

Размотримо дефиниције неких термина који ће нас увести у истраживачки ток размишљања о времену у дигиталном простору и идеји времена на којем почива *Међувреме*.

нула – нула је цео број означен са 0 који када се користи као број за бројање, значи да објекта нема. То је једини цели и прави број који није ни негативан ни позитиван²⁶. Као цифра 0 користи се као резервисано место у системима где позиција цифре означава вредност тог места (децимални и бинарни систем)²⁷.

ефекат посматрача – енг. *observer effect*, у физици, а нарочито у квантној механици, дефинисан је кроз теорију да сам чин посматрања ситуације или феномена нужно доводи до промене посматраног²⁸.

просторно-временски континуум Минковског – у физичком смислу, просторно-временски континуум представља скуп свих могућих догађаја одређених са четири координате, три димензије простора и једне времена²⁹. Догађаји који одговарају тачкама смештеним у унутрашњости конуса³⁰ изнад осе садашњости формирају апсолутну будућност, испод те осе у унутрашњости конуса апсолутну прошлост.

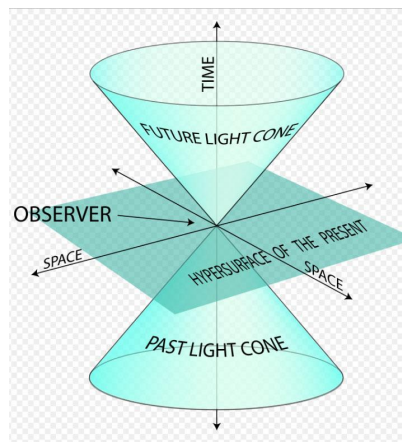
²⁶ Дефиниција преузета и преведена са <http://mathworld.wolfram.com/Zero.html> датум приступа 20.06.2019.

²⁷ Дефиниција преузета и преведена са <https://en.wikipedia.org/wiki/0> датум приступа 20.06.2019.

²⁸ Дефиниција преузета и преведена са [https://en.wikipedia.org/wiki/Observer_effect_\(physics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Observer_effect_(physics)) датум приступа 20.06.2019.

²⁹ Дефиниција преузета и преведена са https://simple.wikipedia.org/wiki/Minkowski_spacetime датум приступа 20.06.2019.

³⁰ Светске линије које одговарају брзини светлости одређују коначни конусни облик.



Приказ просторно временског континуума Минковског

Сваки нови медијум ствара једну нову средину у којој човек живи³¹.

Иновације у технологији која нам обликује свакодневицу отварају нам нове могућности али и стварају нове потребе. Филм увек прича причу, телевизија даје увид у догађаје, а дигитализација и интернет су донели нове начине конзумације мултимедијалног садржаја са екрана. Оно што везујемо више за старе медије су наративи затворених структура, док са појавом дигиталних, нових медија и њихових специфичних могућности, отворени интерактивни дигитални наратив постаје доминантни свакодневни облик комуникације. Долази и до промене укуса публике што се одражава и на старе медије. Актуелни тренд у савременој књижевности, предност коју публика даје отвореном роману који је више искуство и емотивно путовање са јунаком него конкретна прича, препознаје се и на књижевним конкурсима код нас, попут НИИН-ове награде, како тврде у редакцији за културу националног јавног сервиса.

Кроз сликарство, преко фотографије и музике, до филма, може се провући нит ка стварању нове контролисане стварности у којој ће човек бити у стању да искуси жељени доживљај.

³¹ Mekluan Maršal, *Poznavanje opština čovekovih produžetaka*, Prosveta, Beograd 1971., стр 28

*Основни мит проналаска филма је [...] мит интегралног реализма, поновног стварања по узору на стварност, стварање слике која не би била оптерећена слободом интерпретације уметника*³².

Сада, и кроз интерактивност циљ забаве више није испричана прича већ проживљавање искуства у коме је учесник главни јунак наратива. Савремена индустрија забаве као да све јасније тежи остварењу *Тоталног Опозива*³³, који, иако настао по причи Филипа К. Дика (Phillip K. Dick) из 1966. године, данас више не делује толико немогуће. *Тотални Опозив* је имагинарно ултимативно искуство које међувреме претвара у невероватан акциони доживљај, а у верзији која је данас остварива изражава се кроз нову врсту видео игара. У таквим играма тежиште је на наративу јунака а не само на акцији, корисник истражује фрагменте приче кроз искуство играча вођењем јунака кроз ситуације и прављењем избора – искуство интерактивне приче. У књизи *Сами заједно*³⁴, Шери Теркл се између осталог бави тематиком привлачности видео игара, неки од закључака истраживања су и задовољство учесника и то не креирањем као таквим, већ самим *осећајем креирања* док пролазе кроз одређено искуство, у ограниченом формату који је већ претходно успостављен и садржи све потребне елементе.

Пораст визуелног квалитета видео игара иде ка што кинематичнијој верзији сегмената игре. Савремени човек је одрастао уз филмски језик, који је обликовао његов начин перцепције визуелног наратива и постао препознатљиви и усвојени језик снова и стварности. Јер, *да би се гледалац оријентисао у наративном простору, филмски језик је изградио систем просторних упутстава*³⁵. Тако, искуство играња видео игара тежи да кориснику пружи што реалистичнији доживљај игре, и то најчешће кроз начин приказа – познатих/честих филмских позиција и углова визуре/камере која прати јунака. Игра постаје својеврстан интерактивни филм. Одличан пример високо кинематичне

³² Bazan Andre, *Šta je film I - Ontologija i jezik*, Institut za film, Beograd 1967., стр 15

³³ *Total Recall* (1990), блокбастер у режији Пол Верховена (Paul Verhoeven), базиран на причи Филипа К. Дика - *We Can Remember It for You Wholesale* (1966.)

³⁴ Terkl Šeri, *Sami zajedno*, Clio, Beograd 2011.

³⁵ Lotman, *Dijalog sa ekranom*, стр 137

игре је *Вичер*³⁶, чија светска популарност и широка база играча сјајно илуструју тезу да је језик филма постао званични језик артифицијелне стварности коју доживљавамо као праву.

*Гледати и видети није исто, и управо уметност даје човеку оно истинско дубинско виђење.*³⁷

Инспирација у науци, у макро и микросвету око нас је неисцрпна. Као и фрактали, и разне шеме које се понављају у природи, као годови стабла, као отисак прста, можемо пронаћи одјеке научних истина у уметности. За разлику од теорија квантне механике, у уметности, гледање уметничког дела мења објекат гледања у уму посматрача. У контексту искуства гледања/доживљавања, време је апсолутна категорија. Човек је временско биће, односно биће које траје у времену и чија перцепција зависи од временског трајања побуде. Чин гледања генерише искуство гледања у уму гледаоца, стварајући једну персонализовану целину доживљаја.

*Циљ уметности - да објекат учини носиоцем значења.*³⁸

Разматрајући филозофски експеримент о опсервацији и перцепцији - питање - ако дрво падне у шуми а нема никога да чује да је пало, да ли је било звука? Ако постоји уметничко дело које нико није сагледао, да ли оно заиста постоји? Као одговор на то питање може се узети Рудолф Арнхајмово (Rudolph Arnheim) запажање да (уметнички) *израз постоји тамо где постоји ум који жели да се изрази*³⁹. Уметничко дело кроз интеракцију са гледаоцем/учесником добија свој други и финални облик - облик искуства у уму посматрача.

³⁶ *The Witcher*, видео игра која је проглашена за игру године 2018. <https://thewitcher.com/en/witcher3> датум приступа 12.02.2019.

³⁷ Lotman, *Dijalog sa ekranom*, стр 29

³⁸ *Ibid*, стр 16

³⁹ Arnhaјm, *Umetnost i vizuelno opažanje*, стр 373

Својство материјала/медијума никада не представља фатално ограничење за уметност, али ипак утиче на природу његовог језика⁴⁰

Лепота и ужас дигиталног универзума је управо његова бинарна природа. Све је или нула или јединица, где је нула равноправни члан и има свој облик постојања - присуство и одсуство су подједнако самерљиви и дефинисани. У дигиталном домену, свако дело има исти облик, представља га специфична количина података са одређеним параметрима по којима се ти подаци по упиту корисника распоређују у дигиталном простору и простиру у времену. На тај начин се стварају услови за доживљај уметничког дела, односно ствара се тренутни облик дела у дигиталном простору у тренутку гледања/конзумације садржаја. Како у дигиталном домену изгледа филм који нико не гледа или игра коју нико не игра, односно какво је *нулто стање наратива* пре интеракције са корисником? Облик који запрема дигитално уметничко дело, односно предефинисана димензија наратива пре интеракције са корисником, његова је својеврсна *могућност неперципираног постојања* и може се објаснити кроз *нулто искуство дигиталног наратива*.

Доласком пред инсталацију *Међувреме*, учесник добија кратко упутство које је истовремено и његов задатак: *Гледање ствара причу*. Инсталација у пракси употребљава чињеницу да видно поље човека нема јасне границе, већ да је одређено нашим центром пажње. Пажња коју учесник посвећује садржају инсталације је мерљива величина односно податак – што даје нову димензију изражавања те пажње трансформацијом тих података поступцима генеративне уметности. Сам чин гледања, као стање које даје темпоралну вредност визуелном надражају и формира континуитет наратива у уму посматрача, овде је искоришћен као алат интуитивне и рационалне истраживачке игре за учесника. Он тако двозначно ствара наратив - *онај који доживљава* у тренутку дешавања и на који утиче истовремено је *и онај који ствара* и који наставља да постоји и по завршетку његове интеракције.

⁴⁰ Lotman, *Dijalog sa ekranom*, стр 53

Док учесник покушава да погледом обухвати сва дешавања на свим екранима, прилику да види и утиче на кохерентан наратив остварује само ако се определи да фокусира пажњу на један екран. Уколико не жели да посвети пажњу ни једном екрану посебно, бива ускраћен за причу, али не и јединствено визуелно искуство које је остварио учествујући у инсталацији. Како је Маршал Меклуан (Marshall McLuhan) приметио да технологија телевизијског екрана трансформише гледаоца тако да *гледалац постаје екран, док у филму он постаје камера*⁴¹, тако овде својим физичким присуством и избором да буде баш на том месту и да посвети своју пажњу *Међувремену*, учесник од гледаоца постаје главни јунак и аутор који сам ствара свој креативни садржај и јединствено и непоновљиво искуство. На крају сеансе, сваки учесник је у могућности да види своје решење задатка, односно производ своје интеракције и упореди га са делима других учесника у галерији овог пројекта.

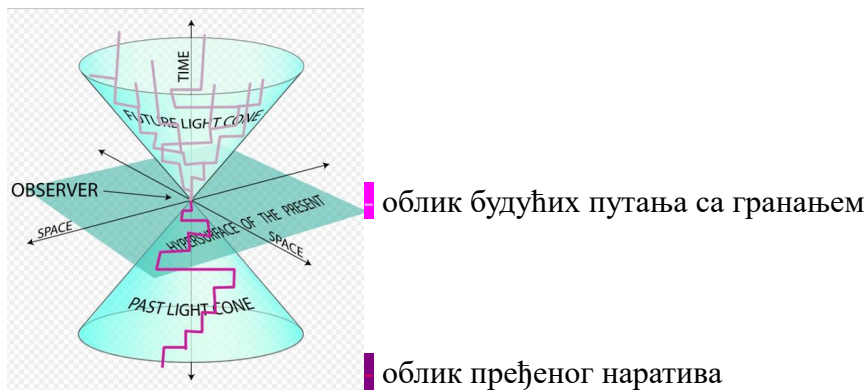
5.1 ДИГИТАЛНИ ОБЛИК НАРАТИВА

Затворени наратив захтева пасивно учешће посматрача, док отворени наратив подразумева интеракцију, односно посматрачево активно учешће.

Ако бисмо посматрали дигитани скелет класичног, односно затвореног наратива, он се приликом приказивања линеарно простире у одређеном времену свог трајања. Филм има своје коначно трајање које је непроменљиво. Тако би *нулто искуство дигиталног затвореног наратива* био облик предефинисане количине података распоређен у одређеном трајању у времену.

⁴¹ Mckluan Maršal, *Elektronski mediji i kraj kulture pismenosti*, Karpoš 2012., стр 33

Интерактивна форма је отворена форма која се гради током трајања интеракције. Код интерактивног наратива, постоје одређени/предефинисани сегменти и тачке гранања, те финални облик наратива зависи од одлука/интеракције са корисником. Како се у дигиталном универзуму све своди на бинарност стања и предефинисане вредности, тако и облик интерактивног садржаја пре интеракције подразумева скуп свих могућности резултата интеракције који укључује и нулту интеракцију. Ако размотримо идеју бескрајно инспиративног континуума Минковског из квантне физике у контексту отвореног наратива, може се рећи да је нулто искуство дигиталног интерактивног наратива својеврстан *дијегетички континуум* чије све потенцијалне будућности постоје у простору конуса изнад x осе - скуп свих могућих догађаја одређених са четири координате, три димензије простора и једне времена, док простор ван конуса представља реалну, односно аналогну стварност. Тачка пресека је садашњи тренутак у ком се одвија интеракција и одабир тока наратива. Скуп предефинисаних правила интеракције се налази у дигитално представљеној запремини простор-времена тог дела и проласком тачке тренутне интеракције по тим чворовима гранања одређује се облик наратива, односно једна од могућих путања.



На тај начин можемо тачно да позиционирамо до ког дела наратива је корисник стигао у свакој јединици времена и одредимо облик пређеног искуства. У дигиталној, генеративној уметности то је изузетно важно због контроле и даље трансформације и визуелизације добијених података.

Тако имамо почетну, *нулту интеракцију* и њену визуелизацију кроз одзив система. У случају *Међувремена*, имамо две повезане нулте визуелизације, нулти колаж који је представљен дводимензионалном дигиталном сликом беле боје, и нулти видео чије трајање је нула. Заједно чине прву сеансу у *Међувремену*. Изглед те прве визуелизације и одлука да се она прикаже као празан шаблон мој је ауторски избор као омаж и намеран симболичан приказ гледаоцу да је и неизбор избор.

5.2 ТРАНСФОРМАЦИЈА ГЛЕДАЊЕМ

Искуство инсталације *Међувреме* чине истовремено и игра и филм, односно интерактивно играње филмом кроз истраживање које је претворено у неинвазивну монтажу понуђеног филмског садржаја. Специфичност ове инсталације је пасивна активност која гледаоца инсталације претвара у учесника.

Први сусрет гледаоца са инсталацијом је сусрет са *Првим слојем* видео садржаја. Овај високо динамичан и врло атрактиван видео садржај се презентује учеснику кроз девет сегмената екрана идентичне величине. Идејна улога овог слоја је да гледаоца преоптерети визуелним стимулансима видео садржаја. Када гледалац проведе довољно времена гледајући у један од тих сегмената, односно, када једном сегменту посвети довољно своје пажње – што се утврђује анализом података о погледу/присуству, на том сегменту почиње да се приказује *Други слој* видео саджаја. У тренутку када се активира Други слој, гледалац постаје учесник. Технологија нам омогућава да пасивно учешће преворимо у податке, чијом манипулацијом и узајамном зависношћу са задатим параметрима одређујемо учешће гледаоца и генеришемо визуелизацију његовог искустваведеног у инсталацији. Другим речима, технологија и наменски прављени софтвер који су коришћени у инсталацији *Међувреме* нам

омогућавају такав уметнички механизам који физичку позицију и улогу пасивног учесника неинвазивно и неприметно трансформише у активну позицију главног лика - наратора кроз чију визуру субјективног кадра посматрамо причу.

Механизам *Међувремена* омогућава учеснику да током сеансе у инсталацији, посредством дигиталне интерактивне монтаже у реалном времену, створи нову наративну структуру и јединствени целовити персонализовани догађај. Овај концепт у потпуности искључује постојање монтажерског тајмлајна. Гледалац доживљава садржај и форму рада на себи својствен начин, без могућности накнадне интервенције.

Као филмски и телевизијски монтажер, сама идеја заобилажења тајмлајна и давања гледаоцу/учеснику потпуно интуитивни приступ одабиру видео садржаја у реалном времену, била је велики изазов. Кроз инсталацију у припремљеним и контролисаним условима тог уметничког окружења, гледалац постаје учесник /наратор и монтажер, а хронологија искуства је тајмлајн који се дешава у реалном времену. Ослањајући се теоријски на филм, а практично на дугогодишње искуство у раду на кратким филмским и телевизијским видео формама, које ми је омогућило увид у навике и очекивања гледалаца, креирала сам окружење и поставила селекцију видео садржаја од ког ће гледалац/учесник стварати свој наратив.

Ураћање се догађа када се уметничко дело и технички апарат, порука и медијум опажања, стопе у неразлучиву целину. Медијум постаје невидљив.⁴²

Међувреме је опозит филма, тако је и процес креирања *Међувремена* потпуно другачији, оно је композитно искуство. Веома је важно да током интерактивне сесије гледалац/учесник, иако упознат са механизмом, није свестан истовременог процеса бирања видео материјала, он је неприметан и дешава се у реалном времену регистравањем гледаочевог погледа у односу на количину времена који је у континуитету посветио том екрану. Искуство се снима док се гради, на тај начин

⁴² Grau Oliver, *Virtualna umetnost*, Clio, Beograd 2008., стр 340

омогућено је усмеравање фокуса искључиво на визуелни садржај. Звук, односно у овом случају инструментална музика која прати сесију је трансцедентна, медитативног карактера, и подцртава атмосферу феудалног Јапана.

Током стварања овог рада, бавила сам се истраживањем фрагментарног наратива, генеративне уметности, кратке форме као што су трејлери и рекламе, пажњом гледаоца и учесника. Ова инсталација представља широк спектар креативних дигиталних пракси које су могуће укрштњем класичних знања и модерне технологије. Данас рециклажа, како у физичком, тако и креативном смислу, постаје пожељан аспект сваког рада, и за многе уметнике представља полигон бескрајних генеративних могућности. Нови приступ старим садржајима даје нову димензију старим вредностима и на неки начин привлачи публику већ познатим садржајем дајући му нову улогу. На тај начин, избегава се отклон од потпуно новог и непознатог и омогућава приступ далеко широј публици, што може да утиче на значајну промену позиције уметника у дигиталном медијуму у односу на аналогни. Промена на другачије, не нужно увек боље или не нужно увек на лошије.

6. ИСТРАЖИВАЊЕ:

ПРЕТХОДНИЦА МЕЂУВРЕМЕНА

Концептуална поставка *Међувремена* се између осталог бави питањима кинематичности редундантног генеративног и интерактивног наратива у дигиталном домену, као и концептом пажње у контексту екрана и предностима и манама употребе црно белог видеа у односу на видео садржај у боји. Теоријска и практична основа за осмишљавање и реализацију инсталације *Међувреме* је укупан истраживачки рад, као и утисци и резултати моја претходна три ауторска уметничка пројекта који су настали током мојих студија докторског програма дигиталне уметности.

6.1. ТРИ ПРОЈЕКТА – кратак приказ

6.1.1. КИНТСУКУРОИ ЗАПАДНЕ КАПИЈЕ – Исти Филм

Истраживање фрагментарног наратива кроз генеративни филм

архитектура пројекта:	оригинални аудио и видео запис и оригинална апликација/софтвер
формат пројекта:	филм
концепт наратива:	приказ видео садржаја по случајном избору из предефинисаног скупа видео сегмената
тема пројекта:	сваки пут се гледа исти – нови филм
интеракција са публиком:	само приликом стартовања пројекције
помоћ у реализацији:	екипа снимања, глумица, редитељи, програмерски тим
прва верзија:	2016.
намера пројекта:	питање наративне кинематичности фрагментарног генеративног филма, реакција публике на такав филм, испитивање одрживости визуелног континуитета у генеративном филму и смислености наративног тока

Овај пројекат сам осмислила тако да сваки пут када се покрене апликација видимо потпуно нови филм, односно, апликација онемогућава да се два пута види исти филм. *Кинтсукурои* је визуелизација једног сценарија, подељеног на неколико тематских целина чији се редослед и верзије комбинују. Тема филма је чекање, и одабир ове теме омогућио је да комбиновање сегмената и њихово уклапање буде логички и наративно прихватљивије.

Снимљени материјал је третиран као црно бели, како би се створио јединствени филмски простор који ће моћи да *истрпи* насумичност наративног тока. Битан аспект пројекта – очување континуитета путем локације, визуелног идентитета слике, реквизита, костима, и наравно актера. Шест редитеља је дало своју визију ове приче, и уз креативно коришћење снимљеног видео материјала добијено је по неколико верзија сваког сегмента сценарија. Материјал је обрађен у монтажи и груписан у фолдере по тематским целинама које улазе у оптицај за комбиновање. Помоћу софтвера и оптимизујуће формуле која на одређени начин ограничава и усмерава насумичност одабира, бирају се сегменти и њихов редослед приказивања, а затим се приказују као једна секвенца, односно генерише се један нови филм сваки пут када се приказивање секвенце заврши и крене из почетка. Рачунањем, добијен је податак да на овај начин може да се генерише неколико милиона различитих филмова, што је било сасвим довољно да пројекат апроксимирам као концепт *увек новог/истог филма*.

Током прве презентације пројекта приказано је неколико генерисаних филмова одабраној публици. Реакције су биле интересантне, поједини филмови су сматрани *правим* филмовима који имају добар наративни ток, поједини су деловали незавршено, већина је изгледала као алтернативни/експериментални филм, спотовског карактера, како је публика описала. У сваком случају, сваки добијени филм је био гледљив и оцењен је као интересантан. Није било замерки на визуелни континуитет, тако да сматрам и тај сегмент пројекта такође веома успешним. И поред свих позитивних критика, мислим да је кратка форма овог експерименталног филма пресудна за одобравајући став публике, с обзиром да се публика у великој већини определила да погледа узастопно више од две итерације.

Кинтсукурои је назив за на древну јапанску вештину (金繕い, *златна поправка*) која означава начин поправке сломљених керамичких предмета тако да се делови спајају златним лепком, а фрагменти који недостају надомешћују се другим/новим деловима керамике или заливају златом. На тај начин, новодобијени предмет стиче нову

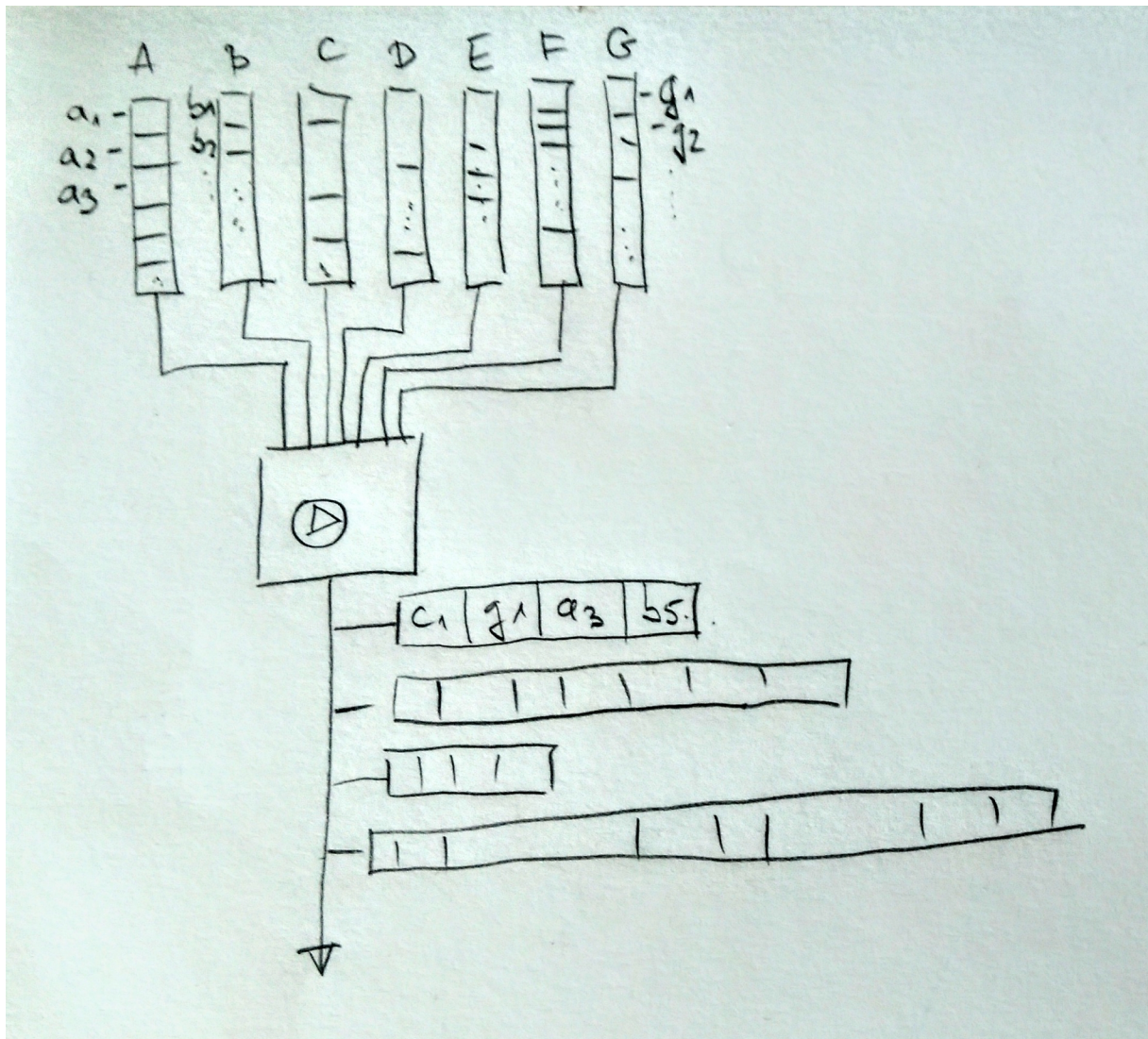
уметничку али и употребну вредност. У овом пројекту, *злато* је софтвер који склапа нови филм.

Западна Капија је зграда *Генекса* на Новом Београду, у чијем подножју се одвија радња. Локација је од значаја као ауторски омаж детињству на новобеоградском бетону.

Запажања гледаоца о кинематичности фрагментарног наратива, као и целокупна анализа и поставка ликовности овог пројекта користили су ми у конструисању *Међувремена*. Грађење наратива од претходно склопљених, промишљених и режираних елемената у циљу добијања новог, трансформисаног наратива било је врло интригантано уметничко искуство. Такође, случајни одабир сегмената у *Кинтскуроу* показао се подједнако превидљив као и понашање учесника у инсталацији *Међувреме*.



Кадрови из пројекта Кинтскуроу



Шема генерисања филмова: Сваки сегмент сценарија је један фолдер, у коме су одабране видео верзије тог дела (A, B, C, D, E, F, G). Има их најмање четири а највише петнаест, зависно од тога колико је било могуће направити од добијеног материјала (на пример $a_1, a_2, a_3, \dots, g_{15}$). Производи – генерисани филмови, односно секвенце од датих материјала (секвенца, на пример $c_1-g_1-a_3-b_5$).

6.1.2. АЛИС У РЕНДОМЛЕНДУ – бескрајни филм

Истраживање фрагментарног наратива путем интеракције са корисником и грађење генеративног наративног тока уз помоћ логике ониричког концепта

архитектура пројекта:	оригинални видео запис, оригинални софтвер
концепт наратива:	уз дефинисан почетак и крај, приказ средишњег дела наратива по случајном избору из предефинисаног скупа сегмената
тема пројекта:	бескрајни филм
формат пројекта:	интерактивни филм
интеракција са публиком:	активна, намерна и недвосмислена, интеракција као начин одабира
помоћ у реализацији:	екипа снимања, глумачка екипа, програмерски тим
прва верзија:	2016.
намера пројекта:	питање атрактивности генеративног визуелног садржаја са понављањем, одрживост визуелног идентитета путем идентификације са претходно познатим концептом, онирички приситуп наративној структури као функционално оправдање логичких недоследности, истраживање реакција публике на интеракцију и садржај

Интерактивна прича чији се садржај гради интеракцијом корисника и инсталације у реалном простору. Замишљена као игра учесника и екрана, у којој учесник испред великог бројчаника сата, махањем руку као казаљкама врши интеракцију са инсталацијом. Зависно од тога колико сати показују руке учесника, видео ће се кретати убрзано или успорено, унапред или уназад, уколико учесник не

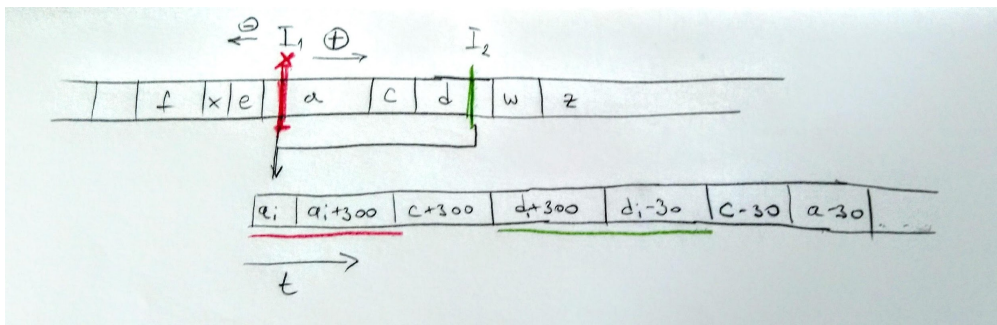
врши адекватну интеракцију, видео ће ићи нормалном брзином унапред, у сваком случају, видео нити једном неће стати. Видео који се приказује у интерактивном делу функционише као плејлиста кадрова (од којих је сваки кадар посебан видео) чији је редослед приказивања регулисан софтвером – случајан и кадрови се могу понављати, тако добијамо *бескрајни* видео. У овом пројекту поново су коришћени познати елементи као везивно ткиво случајног наратива, претходно позната прича за основу сценарија, и визуелни аспекти за јединство филмског простора.

Прича о *Алиси у Земљи Чуда* је небројено пута визуелно интерпретирана у различитим медијима. Основа приче углавном остаје непромењена: Алиса јурећи Белог Зеца долази до Земље Чуда у којој сусреће различите ликове, Белу Краљицу, злу Краљицу Срце, Абсолема - гусеницу која пуши, Мартовског Зеца, војнике-карте, Лудог Шеширцију... А препознатљива општа места су Чајанка, окршај између двеју краљица, Алиса која јури за Белим Зецом, војници-карте који јуре неподобне... У мојој верзији *Рендомленда* унет је и мали визуелни обрт, задржани су главни ликови и општа места, а цела прича је повезана јединством локације снимања, затим дизајном ликова и костима. Сам концепт *Алисе*, као луде приче ониричког карактера пуне нелогичности, чини комбиновање садржаја једноставним. Разматрајући целовитост приче, одлучила сам се да интерактивни део наративно *оправдам* дајући му увод током ког се учесник упознаје са причом, и закључак који даје смислени крај приче, односно искуства инсталације. Средишњи, интерактивни део представља Алисин сан, или у овом случају - Алисов сан у коме он јури Белу Зечицу и среће остале јунаке. Тематски подељен на неколико различитих целина, садржај сна се константно генерише комбиновањем, методом случајног избора са понављањем, а учесник има могућност да својом интеракцијом интервенише по питању брзине (убрзава и успорава) и правца одвијања садржаја (унапред или премотавано уназад).

Интересовала ме је реакција учесника на интеракцију као и на сам наратив. Ова инсталација је осмишљена као нека врста игре истраживања кроз познату причу. Визуелни идентитет слике је у пуном колору, бајковит, презасићених боја, као

подсећање на некадашњи техниколор. Учесницима је било забавно да истражују, и понављање сегмената је окарактерисано као забаван аспект. У контексту приче *Алиса у Земљи Чуда*, било је довољно елемената за повезивање и препознавање наратива. Алисов (интерактивни) сан нема конкретну поенту ни радњу, то су само понуђене различите ситуације које се смењују. Коришћење одраније познате приче и концепта ониричког се показао као добар основ за прихватање дијегетичких нелогичности. Уношењем аспекта физичког ангажовања учесника, фокус се не задржава на причи, већ се расипа од визуелног идентитета преко наративне структуре и самог доживљаја навигације садржајем. Карактеристично за овај пројекат је да интеракција са учесником даје видљиве резултате у истом тренутку, видео од те тачке интеракција се мења, успорава се или убрзава, унапред или уназад. Редослед ређања кадрова је софтверски произвољан са дозвољеним понављањем (самим тим нема ограничено трајање, већ траје *бескрајно*) и наставља да се ређа у моду те интеракције (на пример убрзано унапред) до следеће команде/интеракције. Фолдер садржи око сто видео фајлова.

Зашто је гавран као писаћи сто?



Из скупа видео фајлова (a, b, c, \dots) софтверски се приказују фајлови по принципу редоследа случајности са понављањем, у зависности од интеракције, они ће бити приказани у пет различитих модова, убрзано унапред (+300), успорено унапред (+30), убрзано уназад (-300), успорено уназад (-30), и нормално/неутрално.

Бескрајни филм тако пролази кроз призму интеракције, и она одређује брзину и правац датог фајла, до следеће команде/интеракције. На слици је пример шеме на ком се види бескрајна трака и тачке интеракције, друга трака представља секвенцу коју учесник

види у реалном времену. Виде се две тачке интеракције (I_1 која даје команду убрзано унапред односно $+300$, I_2 која даје команду успорено узад, односно -30) и њихов утицај на финалну секвенцу. I_1 се дешава током трајања фајла a , тако имамо у финалној секвенци део фајла a који иде нормалном брзином пре интеракције a_i , и део фајла a који иде брзином коју је одредила интеракција a_i+300 , затим се фајлови ређају даље добијеним редоследом.



кадрови из пројекта *Алис у Рендомленду*

Лична ауторска нота је веома изражена у овом пројекту. Видео материјал за *Рендомленд* је снимљен током једног пролећног сунчаног дана испред Ректората Универзитета уметности и на Калемегданској тврђави. *Алиса у Земљи Чуда* је одабрана као прича за овај пројекат због своје стилске разноликости и ониричких елемената, али и највећим делом због тога што је то једна од мени омиљенијих књига из детињства, а Алиса најдража јунакиња.

Бројни глумци и учесници су колеге са интердисциплинарних докторских студија као и колеге са Факултета драмских, и овај пројекат волим да посматрам као мали омаж драгим пријатељима са уметничких студија.

Закључци *Рендомленда*, конкретно о случајно поређаним кадровима који интеракцијом граде причу, као и повезивању понуђеног садржаја у наративну целину кроз познате елементе и анализа *доживљаја* таквог садржаја, били су од велике важности за теоријску поставку наратива добијеног механизмом одабира у *Међувремену*. Такође, сам концепт *бескрајног наратива* са варијацијама понављања је у основи Другог слоја, чије приче се врте у петљи. Конкретни подаци о параметрима видео фајлова и софтверској механици третмана видео фајлова били су такође од значаја за конструкцију пројекта.

6.1.3. ТАРГЕТ МАРКЕТИНГ – истраживање дистракције

тема пројекта:	истраживање о количини реклама на телевизијама са националном фреквенцијом
формат пројекта:	инфографика и видео метаријал
помоћ у реализацији:	праћење програма и вођење евиденције о категоризацији реклама - колега Војислав Славковски
прва верзија:	2015.

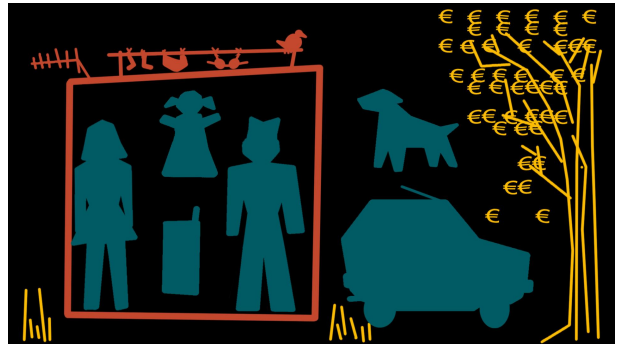
Тема овог истраживачког пројекта је феномен интенционалног ометања гледаоца током конзумације жељеног видео садржаја наметањем другог. Идеја је била да се добије мерљива и конкретна информација и стекне увид у количину нежељених података којима смо изложени током сат времена гледања телевизијског програма. Праћењем свих пет телевизијских станица са националном фреквенцијом током месец дана 2015. године, добијени су резултати у различитим категоријама, између осталих и колико која станица емитује реклама у дану викенда, радном дану, колико по ком сату, те када је вршни сат, односно колико је максимално оптерећење гледаоца.

Категоризацијом рекламног садржаја по теми и циљаној публици, добијене су табеле које су омогућиле трансформацију тих података у прецизне и пропорционалне инфографике.

ТАРГЕТ МАРКЕТИНГ СРБИЈА
 СЕЗОНА ЛОВА ПРОЛЕЋЕ 2015.

АУТОР ПРОЈЕКТА: АНИКА ТЕСЛА
 ТЕХНИЧКА ПОРШИЈА: ВОЈИСЛАВ СЛАВКОВСКИ

УНИВЕРЗИТЕТ
 УМЕТНОСТИ
 БЕОГРАД



Неколико инфографика из пројекта Таргет Маркетинг и плакат пројекта

Инфографика 1: Мете представљају циљану публику којој се обраћају рекламе: мушкарца, жену, дете, кућу, превозно средство (аутомобил), телекомуникације (мобилни телефон), кућног љубимца и кућу. Рекламе које се обраћају класичној породици су обрачунате као погоци који су упућени по пола мушкарцу и жени.

Инфографика 2: Приказано је колико реклама током једног радног дана се у просеку пусти на телевизији Пинк. Груписане по десет реклама по поготку, имамо мете које представљају циљ рекламе,. Где има више погодака, има више реклама, и мета нестаје, утапа се у позадину, као у овом случају мета детета.

Инфографика 3: Највећа количина реклама приказаних у сат времена на једној телевизији.

Инфографика 4: Приказ колико се реклама упућених деци/ или у којима се виде деца, прикаже на свих 5 телевизија током радног дана.

Кроз овај пројекат анализирала сам могућност интерпретације података кроз нове форме које кореспондирају са параметрима истраживања, пружају опције за другачији и креативан приступ скретања пажње публике на конкретне проблеме. Уопште, систем трансформације података, сама окосница генеративне уметности је алат чије су могућности искључиво ограничене тренутном технологијом и креативним потенцијалом самог уметника. Тако је настала идеја о визуелној представи *злог времена* у *Међувремену*. Идеја одвлачења пажње и бомбардовање гледаоца садржајем такође вуче корене из овог пројекта.

6.2 ФОКУС / ПАЖЊА

Није довољно само гледати, важно је *видети*. То је кључна ствар у *Међувремену*, гледање нечега са интересовањем, са пажњом, јер она је кључ отварања новог садржаја. Постоје различите врсте *пажњи*, а психолози дају неколико дефиниција ове појаве.

транзијентна пажња или вигилност - краткотрајни одговор на стимулус који привремено привлачи/одвлачи пажњу. Истраживачи се не слажу око оптималне вредности за овај тип пажње⁴³.

тенацитет или селективна одржива/стална пажња - такође названа и *фокусирана пажња*, је ниво пажње који пружа конзистентне резултате у извршењу задатка током времена. Људи могу да изаберу да се поново рефокусирају на исту ствар. Ова способност обнављања пажње даје људима могућност да се фокусирају на садржаје који трају дуже од пар минута⁴⁴.

Страх од пропуштања се може објаснити и кроз разматрање проблема емоција и пажње. Ако за пример узмемо прокрастинацију, истраживања показују да се она јавља не као последица лоше организације времена⁴⁵, већ као последица везана за проблем у емоцији која фигурише уз обављање задатка. Тако је већина проблема преоптерећења заправо проблем стреса и негативних емоција. Страх од пропуштања се на неки начин јавља и као последица *континуалне парцијалне пажње*⁴⁶. То је стање константне

⁴³ Дефиниција преузета и преведена са https://en.wikipedia.org/wiki/Attention_span , датум приступа 20.06.2019.

⁴⁴ Дефиниција преузета и преведена са https://en.wikipedia.org/wiki/Attention_span , датум приступа 20.06.2019

⁴⁵ термин енг. *time management*

⁴⁶ термин енг. *continual partial attention*

приправности током које је субјект мотивисан жељом да не пропусти ни једну од потенцијалних и понуђених опција. Константна парцијална пажња је стање које индукује вештачки осећај непрестане кризе. Ометање, односно одвлачење пажње, поруке, визуелне сензације, свака ситница је попут мале адреналинске иглице која разбија и привид концентрације и фокуса, те доприноси напетом, натегнутом стилу живота. Током фрагментације пажње, враћањем на првобитни задатак после дистакције, то време рекалибрације ствара такозвани *остатак пажње*⁴⁷. Свако ко се сусрео са појмом дефрагментације хард-диска, може да претпостави аналогију дешавања у људском уму током дужег времена - када људи пребацују пажњу са једног на други незавршени задатак, њихова општа способност накнадног извођења задатака - послова опада⁴⁸.

У *Међувремену*, пажња учесника је замајац механизма инсталације. Први сусрет учесника и инсталације је преплављујућ визуелни садржај чија је улога да учесника збуди количином и брзином смењивања визуелних информација. Уколико се учесник довољно дуго времена, пажњом/погледом задржи на једном сегменту, отвара се други визуелни садржај.

*Концентришете се на ограничено поље, тако да анксиозност опада, и ви се осећате потпуно присутно. [...] Прекомерно стимулисани, ми трагамо за ограниченим световима*⁴⁹.

Како је осмишљено одвлачење пажње у инсталацији? Прво, имамо тај анархични и агресивни видео садржај, али он сам по себи није довољан. Временом, учесник се визуелно преоптерети и престаје да реагује на такву врсту визуелне стимулације, она престаје да бива атрактивна и постаје визуелни шум. Зато је додатно убачен и моменат црног видеа који симулира гашење једног од екрана. Оно се јавља спорадично и на случајно одабраним екранима. У мору визуелне буке, црни екран је у ствари тај који

⁴⁷ термин енг. *attention residue*

⁴⁸ Концепти и термини *континуалне парцијалне пажње* и *остатка пажње* преузети и преведени са <https://lindastone.net/qa/continuous-partial-attention/> датум приступа 20.06.2019.

⁴⁹ Terkl, *Sami zajedno*, стр 306

привлачи пажњу, и глуми мамац и још једно ометање кориника у његовој мисији посвећивања пажње. Поигравањем и комбиновањем Ејзенштајновог поступка монтаже атракције на сваком од девет сегмената екрана, а у контексту функционисања механизма *Међувремена*, може се рећи да добијамо концепт својеврсне *монтаже дистракције*, где је задатак монтаже сегмената да *саботира* монтажу интеракцијом која се дешава у реалном времену, одвлачећи пажњу учесника.

Како наводе Постман, Манович и Таркл истражујући однос савременог друштва и технологије, користе се сви познати психолошки механизми човека за смишљену манипулацију његовим потребама и прохтевима. То су најчешће: човекова радозналост, тежња за новим, потреба за игром, радост у успешном савлађивању препрека. Такође, и човеков условни рефлекс одбране од непознатог, нападаог који га ставља у домен предвидивог. Стара изрека каже да је човек човеку вук. Експлоатацијом слабости и жеља појединца ради остваривања профита, конзумеристичко друштво почива на индустрији забаве и маркетинга. Деценијама усавршавани алати за манипулацију пажњом и жељама гледалаца добили су нову димензију појавом дигиталних медија. Адаптибилност човека на нове услове и захтеве довела је до промене динамике. Можда очигледнији пример је поређење врхунских олимпијских спортиста и њихових перформанси половином прошлог века и данас. Онда, размотримо количину информација које је током дана морао да обради неко ко је живео тад, и данас. Високо утрениран неизбежним свакодневним дрилом информацијама, свако постаје сам свој уредник. У зависности од тога колико успешно и брзо препознаје садржаје и доноси одлуку које ће да игнорише, биће мање или више преоптерећен.

Ако упоредимо неке оквирне вредности које су фигурисале крајем прошлог века - где је гледалац током пола минута посматрања одређеног видео садржаја доносио одлуку о томе да ли жели да настави, и данас, где гледалац у року од једва десетак секунди доноси одлуку о понуђеном садржају, видимо драстичну разлику. Али она није само у временском трајању. Са брзином, променио се и начин конзумације садржаја, да би се визуелном садржају посветила драгоцену пажњу и време, евалуација садржаја

мора бити што бржа и ефикаснија. То не даје простора за схватање ширег контекста, већ се базира на осиромашеном критеријуму који подразумева само пуку атрактивност која одговара субјективном осећају гледаоца у том тренутку. Чист механизам преживљавања који је човек развио у мору садржаја. То повлачи нек друге последице. Борба за гледаочеву/потрошачеву пажњу је исполирала оруђа визуелних медија, а филмски језик је један од неопходних основних чинилаца данашње визуелне културе отворених интерактивних наратива.

Подаци добијени истраживањем у *Таргет Маркетингу* могу се тумачити на различите начине. На пример, у обзир није узето трајање реклама, затим рекламе које се појављују само као графички натпис преко постојећег (жељеног) телевизијског садржаја третиране су исто као рекламе које трају десетине секунди или читавих пар минута у тематским/спонзорским емисијама. Реклама је регистрована као нов садржај, као целина, као *једна дистракција*. Поводећи се за закључком да човек када региструје нови садржај одлучује у пар секунди да ли ће га пасивно конзумирати и ментално игнорисати (односно неће му посвећивати пажњу); или активно конзумирати или ће – променити канал. То је на неки начин било у основи идеје првог сусрета учесника са *Међувременом*. Приликом посете сајту он одлучује да ли ће покренути инсталацију. Када започне сесију добијамо производ његове интеракције, чији облик зависи од његове реакције на инсталацију, у којој сваки облик интеракције, па чак и избегавање исте - даје резултат.

Током испитивања сеанси у *Рендомленду*, показало се да учесници махом прво покушавају да идентификују улоге ликова, и кад утврде који је који лик и који сетинг је у питању, тек онда се препуштају игрању са контролама смера и брзине одвијања приче. Идентификација познатог овде неочекивано избија у први план као примарни циљ. Познавање приче је допринело да се опусте и препусте игрању и истраживању, померање фокуса учесника кроз два истовремена аспекта игре – препознавања улога и смера приче, не плашећи се да ће нешто битно пропустити. Јер ако и пропусти, имају

могућност да премотају уназад и успоре да би боље сагледали. На тај начин, избегава се замка *страха од пропуштања*.

У *Кинтукуроу* гледаоци током првог гледања филма нису знали шта да очекују те је фокус био идентичан као приликом гледања класичног филма. Тек након другог или неколико следећих гледања, фокус се углавном усмерио на наративни ток или на праћење дијегетичког континуитета, јер је публика до тад схватила шта у ствари гледа, односно какав филм.

У том смислу, гледалац/учесник у *Међувремену* у сваком тренутку гледа филм, односно делове филмова. Проблематика није у томе шта се гледа већ *зашто* се гледа и које је *значање* тога, а то се открива трајањем у времену.

*Сваки елемент секвенце се не опажа након претходног, већ поврх претходног*⁵⁰.

6.2.1. ВИЗУЕЛНИ ИДЕНТИТЕТ У СЛУЖБИ ФОКУСА

Очување визуелног идентитета слике у улози грађења континуитета јединственог филмског простора, у пројектима *Кинтсукуроу* и *Рендомленд* изведено је узимајући у обзир више фактора. Видео материјал за *Рендомленд* је снимљен током једног снимајућег дана на једној локацији, актери су имали по један костим. Пун колор, са делимично презасићеним бојама, сунчан дан - временске прилике су биле константне. Како је у питању већ позната прича, самим тим и ликови - динамика њихових односа и ситуација у којима се могу наћи су у старту били фактори који су обезбеђивали одређени ниво повезаности. У *Рендомленду*, пун колор је у улози бајковитости саме приче. Остваривањем јединственог простора приче, тај аспект визуелног искуства учеснику омогућава ураћање и уживање у игри, без додатних- неочекиваних ометања у слици. Тежиште пројекта *Рендомленд* је на игрању учесника и истраживању сновиђења

⁵⁰ Ајзенштајн S. M. , *Монтажа atrakcija, eseji o filmu*, Nolit, Beograd 1964., стр 77

кроз ту игру, то је постигнуто разрађивањем идеје и прилагођавањем фактора који су били на располагању. То ми је омогућило да извучем одређене закључке и покушам да неке параметре проверим кроз друге уметничке експерименте.

У *Кинтсукуроиу*, материјал је сниман неколико дана, са паузама између снимајућих дана. Временске прилике су биле различите, а сам концепт приче подразумевао је више редитеља – различит стил, такође, материјал су снимала два сниматеља са камерама различитих перформанси, те је и то допринело општем шаренилу. Одбацујући боју, и пребацујући се у домен црно белог филма, остварено је јединство визуелног идентитета слике.

[...] ако је редитељ снимао црно бели филм пре проналаска филма у боји, то је била изнуђена одлука, која није имала алтернативу, и према томе није носила никакву информацију. Одлука да снима црно бели филм у данашње време има одређени смисао, нешто значи. И гледалац то мора да осећа.⁵¹

У том светлу, намерно одрицање од боје у *Кинтсукуроију*, даје на уметничком и експерименталном визуелном дојму филма. Једно од решења проблематике разноликости визуелног стила је и конципирање сегмената као затворених стилско наративних целина које су најмања јединица за комбиновање. Сегменти имају од једног до десетак кадрова, на пример у џамп кат (*jump cut*) формацијама где је искоришћена већина снимљених дублова. За разлику од *Рендомленда*, где је интерактивни део – прича налик сну, у *Кинтсукуроију* је у питању стандардна филмска прича, отуда и ограничавање и усмеравање случајног одабира. Јединство локације, актера, реквизита и покушај да се различити временски услови ставе у улогу приче у датом сегменту, дају интересантан резултат, и гледаоцу пружају уживање у континуираном филмском простору правог филма. Смањивањем броја фактора који могу да ометају филмски простор, идеја је била да се тежиште пројекта стави на наративни ток, и да се производ третира као прави филм.

⁵¹ Lotman, *Dijalog sa ekranom*, стр 45

У *Међувремену*, комбинација брзог и спорог видео садржаја, односно колор и црно белог, је визуелна игра естетиком у служби подцртавања дуалне природе инсталације. Прелазак из колор простора у црно бели простор сигнализира отварање нових могућности.

6.2.2. ИНТЕРАКЦИЈА У ФУНКЦИЈИ ФОКУСА

Позиција гледаоца разликује се у овим пројектима. У *Рендомленду*, гледалац пролази и његова улога се трансформише кроз три сегмента: пасивни – гледалац, интерактивни – учесник (онај који *сања*), пасивни – гледалац. У *Кинтсукуроиу* је само гледалац, док у *Међувремену* доживљава неприметну трансформацију из гледаоца у учесника. Вршењем улоге гледаоца, дакле гледањем садржаја, он истовремено тај садржај и бира.

У *Међувремену* главна игра инсталације и гледаоца је игра гледачевом пажњом. У том смислу, конструкција интерактивног простора *Међувремена* морала је бити добро промишљена, нарочито због аспекта неинвазивности самог поступка интеракције, који је пресудан.

Изазов режирања новог, интерактивног и генеративног простора, ослањањем на инерцију и навике корисника. Да би се гледалац оријентисао у наративном простору, филмски језик је изградио систем просторних упутстава, а тек играњем и рушењем тих конвенција омогућавамо нови наратив у интерактивном дигиталном медијуму. Како наводи Лотман, гледалац се

*[...] по правилу опире новом моделу света, настоји да га осмисли према старом обрасцу, да извуче из њега само оно што је уобичајено и лако разумљиво*⁵².

⁵² Lotman, *Dijalog sa ekranom*, str 135

6.3 ГЕНЕРАТИВНИ ФИЛМ

У генеративној уметности, уметник употребљава већ постојеће/припремљене садржаје које потом уз помоћ одабраних протокола комбинује са чиниоцима непредвидљивости/случајности, процес током којег се добија естетизовани садржај у функцији уметничког дела. Филм је естетичка илузија стварности. У том смислу, припрема материјала, осмишљавање протокола и усмеравање случајности су битни аспекти за остваривање некаквог дијегетичког простора.

У коду *Међувремена* случајност је контролисана у задатим оквирима и користи се у готово свим аспектима рада. На пример, за генерисање променљивих које су саставни део функција задужених за почетне параметре позиције садржаја на екрану, као и одређивања почетне тачке презентовања видео садржаја кориснику у самом фајлу. Тако је у сваком тренутку ликовност инсталације другачија као и мултинаративни пресек свих презентованих видео садржаја. Затим, за бирање слика које ће бити у избору за грађење колажа дате сесије. Увођењем случајности добиће се уникатна дела која су резултат сарадње између уметника и рачунара.

Моје прво истраживање генеративног филма је било кроз пројекат *Кинтсукурои*. Одређен базом одабраних видео сегмената и алгоритмом који од тих сегмената ређајући их у секвенцу, генерише нови филм, при том водећи рачуна о томе да се не понови два пута исти филм. Идеја је истраживање како публика реагује на филм добијен софтверски комбиновањем различитих делова по принципу случајности. Пројекат има аудио визуелни део који је наменски сниман, и програмерски сегмент у коме је вршено прилагођење већ постојећег софтвера за приказивање видеа.

Какви су били резултати овог експеримента? Изузетно гледљиви. Комбиновање саржаја који и засебно одаје утисак истог филмског простора дао је одличне резултате.

Црно бела слика пружа квалитетнији осећај повезивања и даје артистичку димензију филму. Реаговање публике на овакав генеративни филм је било одлично.

Начин генерисања филма у *Кинтсукуроиу* је комбиновањем неколико формула, а у циљу усмеравања случајности исхода. Имамо скуп од неколико предефинисаних формула по којима ће се вршити случајни одабир, и једну тзв *Лунар формулу* у којој је сваки аспект насумичан. Уколико поштујемо само ту формулу, добијени филмови ће бити на неки начин предвидиви јер, како нас подсећа професор Дејан Грба гледе парадокса комјутерске генеративности - у њој важну улогу имају статистичке технике којима природни случај може само да се апроксимира и симулира⁵³, што често доводи до визуелне сличности садржаја, како се касније и потврдило у пракси тестирања Првог слоја *Међувремена*. Зато су уведене и друге, како би исход био – мање предвидљив. У пројекту *Кинтсукурои*, концепт комбиновања је сличан принципу рада МИДИ уређаја. Код МИДИ-ја, мелодија написана нотама остаје иста, док звук који добијамо зависи од инструмента који је одабран из базе. Пример неких од формула које су коришћене за регулацију случајног одабира:

$$A+J+2H+E+D+F+H+G$$

$$F+J+D+A+G$$

$$3H+G+F+J+E$$

Ради лакше визуелизације формуле, сегмент А је по теми уводни, G је крај/разређење чекања, док је H сегмент који представља досађивање, те се може поваљати и комбиновати, с обзиром да је *Кинтсукурои Западне Катије* у ствари - прича о чекању. Тежиште тог пројекта је истраживању успешности да ли се овако добијен филм може учитати као прави филм, односно да ли производи довољан смислени и емотивни одзив код публике који се може мерити са одзивом публике на филм који су од почетка до краја склапали људи. Овај пројекат није потпуни АИ⁵⁴ филм, већ комбинација људских

⁵³ <http://dejangrba.net/lectures/sr/2010-digital-art/005.php> , датум приступа 02.05.2019.

⁵⁴ термин eng. *Artificial Intelligence* - артифицијелна интелигенција, вештачка интелигенција,

монтажних одлука и софтверског комбиновања. Моја првобитна жеља је била да производ овог пројекта буде много већим делом генерисан путем вештачке/артифицијелне интелигенције, ограничење у ресурсима је овом пројекту дало друге оквире. Али, увек постоји нови пројекат и нове могућности, истраживање у домену АИ монтаже и режије је изузетно занимљиво и очекујем - ускоро веома применљиво у свакодневици.

Анализирајући своје претходне пројекте и истраживања, као и сличне пројекте других аутора, одлучила сам се за скуп правила за која сам претпоставила да ће, уколико су испоштована на адекватан начин, дати резултат у пристојним дијегетичким оквирима: стилско јединство окружења, препознатљивост и мали број ликова, формирање затворених наративних целина и/или тематско груписање садржаја, континуитет визуелног идентитета слике. Идеја везивности, на коју се ослања тумачење фрагментарног наратива, је у основи Лев Куљешовљевог (Лев Кулешóв) огледа - тежња човека/гледаоца да у приказаном налази смисао. Ако се учеснику да одабрани тематски садржај, својим истраживањем по принципу субјективног осећаја интересантности и задовољства приказаним, учесник ће изградити свој наративни филм.

6.4 ЗВУК

Звук даје осећај присутности, и том светлу је пресудан аспект дијегетичког простора. У пројекту *Кинтсукурои*, звук је део приче, јер је у питању филм. Атмосфера, амбијентални звук, говор, ефекти. Док је у *Рендомленду* концепт блискији видео игри и тежиште је на игрању, тако да сам одабрала да звучна позадина који прати искуство инсталације није везана, нити у корелацији са видео садржајем, аутономна је и састоји се од неколико одабраних атрактивних инструменталних музичких нумера веселог

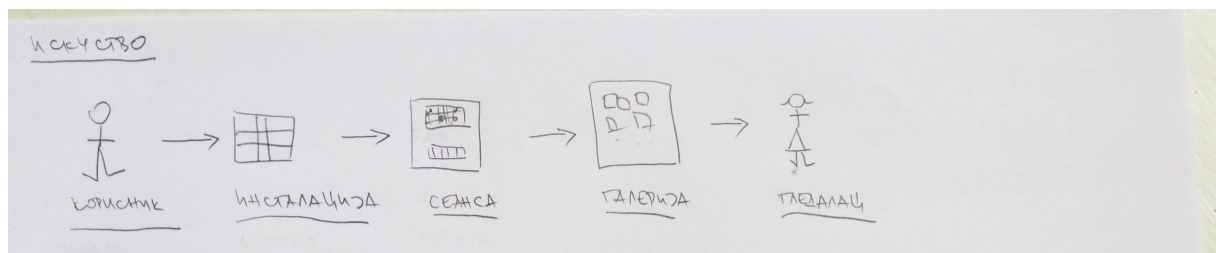
ритма. У *Међувремену* сам се водила сличном логиком, тежиште је на визуелном делу, а с обзиром да је учесник преплављен визуелним информацијама. Звучни аспект инсталације чини ненаметљива лагана амбијентална музика са призвуком јапанске традиционалане музике, одабрана да тематски одговара садржају Другог слоја видеа, а учесник има опцију и да потпуно искључи звук током сеансе. Производ сеансе у *Међувремену* је видео који не садржи звук.

У *Међувремену*, производ интеракције, односно пожељно искуство инсталције се одвија у зони пробијања Првог у Други слој видео садржаја. Коришћењем података и искуства из дугогодишњег рада са видео материјалима и публиком, али и узимајући у обзир реакције и истраживања везана за претходне пројекте, приступила сам конструкцији механизма за ометање и усмеравање пажње и гледаоца у *Међувремену*. Игра гледаоца учесника и однос према презентованом садржају у *Рендомленду* и *Кинтсукуроију* су подстакли идеју монтаже дистракције у Првом слоју видеа. Причање приче у Другом слоју је истовремено истраживање гледањем и монтирање/одабир садржаја гледањем. Приче, односно тематски наративи који се налазе иза сваког од девет сегмената, њихова динамика и дужина, као и начин функционисања унутар сваког од појединих целина базиране су на анализама слагања фрагментарног наратива у *Кинтсукуроију*, као и анализа финалног видеа – једног производа сесије. Други производ сесије, графички колаж, као још једна идеја трансформације података и истраживање огућности примењене инфографике, истраживање је које сам започела са својим подацима у *Таргет маркетингу*.

Наравно, тако је гласила поставка пројекта на папиру. Реализација је донела нове идеје, али и проблеме који су решавани мање или више успешно.

7. САДРЖАЈ МЕЂУВРЕМЕНА

Међувреме има своју архитектуру и редослед у времену. Приликом покретања инсталације на њеној веб страници, корисник види Први слој наратива. А онда, уколико се стекну услови интеракције, и Други слој. По завршетку сесије, у галерији може погледати визуелизацију свог искуства у форми видеа и њему одговарајућег графичког колажа.



шема искуства инсталације

Пут кроз веб инсталацију *Међувреме* почиње екраном.

7.1 МОНТАЖА И ЕКРАН И НОВИ МЕДИЈИ

*Монтажа је кључна двадесетовековна технологија за стварање лажних стварности*⁵⁵.

Дијалог уметника и инсталације одвија се преко екрана. У овом пројекту екран оживљава и постаје двосмеран, садржај екрана и учесник су у сталном односу узајамно утичући један на другог, учесник постаје део наратива. Екран даје подстрек учеснику да сам открива значење, конструише ново искуство и кроз истраживање садржаја сазна више о својој креативној личности.

Установљени стандардни облик екрана је четвороугаона површина, он уоквирује виртуелни свет и постоји у физичком свету гледаоца, при чему не испуњава потпуно његово видно поље. Као прозор у илузионистички простор, оквир екрана нам ограничава уплив те друге стварности и гледалац је постављен на дистанцу као посматрач.

Монтажа је алат грађења континуитета простора са друге стране екрана, филмске односно *комплетне* стварности. За разлику од тог простора којим владају правила филмског језика и гледаочеве оријентације у таквом простору, нови медији доносе другачији свет. Филмска монтажа гради наратив и континуитет, нови медији – фрагментарни наратив и дисконтинуитет. Њихова монтажа је сложена и укључује монтажу сваког појединачног сегмента прилагођеног форми, укупни свет који се гради је збир свих континуитета и форми који се нуде на екрану. Он не подражава стварност као филмски простор, већ даје потпуно нову дигиталну стварност у којој су преодоминантне отворене интерактивне форме колажног карактера и фрагментарни наратив. Овај дигитални свет није илузија стварности, већ потпуно нова стварност са новим правилима. Екран нам у дигиталном новомедијском простору нуди свет дручагијих континуитета, потпуну промену перцепције континуалне стварности.

⁵⁵ Manovič, *Jezik novih medija*, стр 191

Континуитет више није заробљен формом, он само и искључиво зависи од времена и траје у времену, он је ток који се гради пролазећи кроз различите форме које бира гледалац односно учесник, корисник новог медија. У томе је и највећа разлика између континуитета филмског наратива и отвореног наратива. Садржаји нису повезани, ми их повезујемо, ми градимо ново значење, они постоје независни једни од других и не стварају међусобну концептуалну напетост. Ми их посматрамо и слажемо њихов редослед и значења и формирамо јединствен облик искуства у уму.

Да би се квалификовала да буде пример монтаже, ствар нових медија мора да испуни два услова: ређање појединачних елемената мора да следи одређени систем и та поставка мора да има кључну улогу у начину успостављања значења и емоционалног и естетског дејства те ствари⁵⁶.

Естетика нових медија је авангардна естетика колажа, алати који су карактеристични и који се препознају између осталих су *сечење и лепљење и премештање и остављање*⁵⁷, језик комуникације са дигиталним садржајем. Технологија се користи у циљу стварања нових поетика дигиталног наратива, као и правца откривања нових облика повезаности и конзумације садржаја. Тако се декомпозиција може посматрати као естетски израз веб-медија. Сваки визуелни садржај је у контексту простора и времена и на њега утичу садржаји својим хронолошким редоследом, као музика. У играном филму, монтажа ствара осећај присуства у виртуелном простору, гради значење од одвојених делова филмске стварности тако што те посебне стварности *образују след догађаја* у времену. Код монтаже унутар кадра, одвојене стварности *образују међусобно зависне делове једне слике* - фрагментарна монтажа у којој имамо неколико делова који се истовремено дешавају, као код подељеног екрана. У том контексту екран се може изједначити са оквиром кадра, тако долазимо до ситуације коју објашњава Манович - да је Ејзенштајн заправо први дефинисао поставку и начин функционисања дигиталног екрана/интерфејса – монтажом унутар кадра. У својим радовима о монтажи, Ејзенштајн је користио метафору вишедимензионалог простора,

⁵⁶ Manović, *Jezik novih medija*, str 201

⁵⁷ Eng. - cut and paste, drag and drop

успоставио је низ принципа који се могу употребити да би се временски ускладили промене различитих визуелних величина – масе, простора, контраста, графичких праваца, звука и боје. Тако, класична Ејзенштајнова филмска монтажа у контексту нових медија није превазиђена или одбачена, већ је *транскодирана и надограђена* – она подразумева третирање различитих форми, фрагментарног наратива свих структура и коначно постаје - *монтажа нових медија*.

*Различити светови могу се семантички сударити уместо да образују један јединствени свемир*⁵⁸.

Филмском монтажом стварамо утисак присутности у виртуелном простору спајањем различитих слика у времену. Утисак је у уму гледаоца. Филм је тако научио гледаоца да премости менталну празнину између два кадра. Узимајући у обзир да је интернационални стил модерне визуелне културе заправо представљачки стил полуапстракције у коме је сам процес конструкције/реконструкције наратива од понуђених делова података оно што се очекује од гледаоца/учесника, долазимо до ситуације да је управо таква врста дигиталне уметности чија форма је данас најзаступљенија – отворено учесничка уметност. Од виртуозности уметника, градитеља тог света, зависи у ком правцу ће се гранати искуство учесника.

Уметник, стваралац у новим медијима, за разлику од филмског ствараоца, мора размотрити много више фактора, па и саму психологију корисника (коју филмски уметник не узима у обзир, за разлику од психологије гледаоца коју разматрају оба уметника), како би могао да створи окружење у коме ће моћи да усмерава ток искуства корисника. Уметник даје асоцијацију, контекст и нуди форме и везе за које претпоставља да ће учесника одвести ка одређеном току искуства. За разлику од филма, који је умногоме контролисана целина са емоционалним значењем која траје у времену, и где емоционални контекст често може бити разумљив без потребног предзнања, јер како каже Тарковски *филм је емоционална стварност*⁵⁹, овде у интерактивном медијуму

⁵⁸ Manovič, *Jezik novih medija*, стр 201

⁵⁹ Tarkovsky Andrei, *Sculpting in time (The great Russian Filmmaker discusses his art)*, translated from Russian by Kitty Hunter-Blair, University of Austin Press, 1986., USA, стр 176

има превише варијабилна да би се тачно предвидело искуство гледаоца. Свако од нас потпуно другачије доживљава агломерацију садржаја која му се нуди на екрану дигиталног медијума.

Екран филма је огледало, у коме гледалац види понуђену стварност кроз свој одраз, и екран га држи изван оквира дешавања. Интеракција чини то огледало двосмерним и увлачи гледаоца претварајући га у учесника, тако попут Керолове Алисе⁶⁰ он може проћи кроз огледало и утицати на стварност са друге стране. У светлу нових медија, екран филма можемо посматрати и као интерфејс према догађајима који се одвијају у тродимензионалном простору, док се интерактивни медијуми могу описати и као остварење футуристичке замисли мултидимензионалног сценског простора који развија нови језик гледања. Отворени интерактивни наративи су природнији, свакодневнији од затворених, а људска потреба да имамо комплетирану причу, из које извлачимо наравоученије, поенту, смисао и искуство је вештачки исечак животног континуитета коме је човек по својим аршинима одредио почетак и крај. Дистанца екрана нам даје могућност остваривања прегледа шире слике, даје нам физички и психолошки отклон од појаве и гради нови концептуални простор. Тако у *Међувремену* имамо пребацивање динамичког центра кроз екран и назад до корисника кроз тај простор. Поетски, имамо дигиталну апокалипсу у којој се открива скривено.

Наративи нових медија истражују композиционе и естетске могућности које омогућавају рачунари - повезивањем база података добијамо поставку новог дигиталног наратива. Комуникациони интерфејс је предефинисана организација података која се презентује кориснику. Свака организација података са својом функционалношћу и степенима хијерархије даје једно виђење света. Избором распореда и начина представљања одређеним подацима се може дати предност и усмерити корисникова пажња. Један од фактора приликом конзумације интерактивног садржаја је и

⁶⁰ Carroll Lewis, *Alice through the Looking-Glass*, 1871.

субјективна естетика корисника. Дизајнери нових медија треба да пројектују и предвиде менталну путању корисника и пожељну естетику и наведу га ка садржају који желе да му буде представљен. Дobar дизајн успешно балансира између функционалности, психологије и естетике. То подразумева да дизајнер има веома јасну представу корисниковог тока мисли. Али због слојева културолошких и субјективних значења, то није могуће.

Нови медији се стално мењају и еволуирају, уз њих, мења се и дизајн који обликује начин размишљања корисника. Управо то је кључ разумевања дигиталних медија. Интерфејс је средство комуникације, и он нам намеће своју нову логику тока наратива. Ту се јавља проблем у навикама корисника.

Ради лакшег разумевања, поделићу активне кориснике дигиталних медија у групе: они који су рођени до 1980. – аналогна генерација, рођени до 1990. – транзициона генерација, до 2000. – дигитална/ компјутерска генерација и рођени после 2000. – мобилна генерација. У пракси, испоставило се да аналогне и мобилне генерације имају сличан проблем – слабо познају рад на рачунару. Иако је мобилна генерација *најдигиталнија* генерација, њихова логика коришћења и комуникације са екраном прескаче потребу за познавањем оперативног система и интерне логике функционисања посебних програма, као и коришћење физичке тастатуре. Њихово искуство је већински са екраном на додир и програмима који су стандардизовани као апликације на мобилном уређају, телефону или таблети. Разматрајући на који начин желим да корисник изађе из инсталације, колега Велимир Матић, задужен за софтверско решење инсталације, питао ме је какав је по мом мишљењу логичан и *природан* излазак. Рекла сам да бих притиснула тастер ESC (*ескејп*). Погледао ме је преко наочара и питао да ли живим у двадесетом веку, затим одабрао пливајући мени који је везан за ивицу екрана.

У рачунарској дигиталној култури, у хипермедијима, свака константа се замењује променљивом, у циљу версатилности и модуларности. Идеалан шаблон је добар програмерски код који се може употребити за разне друге софтвере уз мању

модификацију. А да бисте размишљани ван граница и пробијали границе, морате знати шта су и какве су границе. Отварањем дигиталног света који постаје део свакодневице нуди нам се обиље начина де се изразимо, даје нам се могућност за нове облике расуђивања. Нуди нам се мноштво шаблона којима се обликује наше размишљање. Као што су емотикони, модерни хијероглифи који су препознати широм света као универзално средство комуникације и средство емотивног бојења садржаја. Ако имате платформу која вам даје могућност да се изразите у сто четрдесет карактера, ви ћете се потрудити да ваше размишљање и изјаве обликујете тако да стану у тај модул. Технологија нових медија опредмећује и даје видљиви облик расуђивању, и како примећује Манович, дешава се изједначавање духовних процеса са стварним. Дајући кроз дигиталне медије калуп који обликује мисаони процес, уобличава се мишљење и остварује одређени степен униформизација мисаоних процеса. Ова пермиса дигиталних веб медија ме подсећа на Џорџ Орвелову (George Orwell) идеју *Новоговора* из 1984.⁶¹ - ако не постоји реч за појам, онда човек не може ни да га изрази, и онда не може ни да мисли о томе, избегава се *зломисао*. Не-истост је различитост. Нужност је постојање језика са ограничењима, намерним или технолошким.

У новим медијима интерактивност се јавља као екстериоризација духовног живота, а добро осмишљено окружење даје илузију контроле мисаоних процеса корисника/публике. Но, то није нова идеја која се јавила са новим медијима и могућностима, напротив. Ејзенштајн је ратрао како се може утицати на мисаони ток гледаоца, његова поставка идеје екранизације Карл Марксовог (Karl Marx) *Капитала*⁶² базира се на томе да се приказом адекватних призора у уму гледаоца може изазвати правилно доношење закључака, идеологија партије пренета гледаоцу не речима, већ узвишеним језиком филма.

У *Међувремену*, играм се овом идејом, желим да гледаоцу пренесем причу каналсану Мифунеовим ликом. Али, за разлику од тумачења идеологије кроз слике,

⁶¹ George Orwell, *1984.*, 1949.

⁶² Karl Marx, *Das Kapital*, 1894.

која може бити веома *исправна* и веома *погрешна*, у *Међувремену* не постоји погрешан одговор.

Психолози тврде да у савременом човеку и даље чучи праисторијски човек-ловац. Ловећи у дигиталном, чак и пратећи претпостављене стазе, он наилази на сублиминалне трагове других стаза и смислова. Он даје значења симболици у мноштву кроз призму личног искуства и очекивања, и сви ти делови информација ће у његовом уму образовати смисао. Питање тумачења слојева садржаја у новомедијском простору може се посматрати као питање суштине персонализованог доживљаја. Свако има свој јединствени, аутентични дигитални живот, мноштво калупа кроз које свакодневно обликује дигиталну комуникацију, обојену личним светом и искуствима појединца. Као у апстрактној уметности – слојеви су наслагани једни на друге, а тамо где се заједнички елементи преклапају разумљивост је већа, док су други нејасни, али потпуно јединствени доживљаји. Инсталација *Међувреме* управо подцртава ту дигиталну индивидуалност дајући визуелизацију искуства корисника.

Концепт савременог човека по Маклуану укључује све човекове продужетке – протезе, све уређаје и начине на које је човек успео да превазиђе своја физичка ограничења форме. Тако, са дигиталним медијима имамо и дигиталне протезе, човек који се простире у дигиталном свету са милион екрана и гради свој дигитални одраз. Нарцис је био опчињен својим одразом у води. Кроз старогрчки мит о Нарцису, савремени човек постаје опчињен својим одразом у дигиталном свету. Да би се боље разумела повезаност Нарциса и дигиталног огледала, треба појаснити само старогрчко име Нарцис - изведено је из речи наркисос - наркоза/ отупљење/ утрнулост. Опчињен својим одразом, опчињен продужетком ван себе у другом медијуму, он постаје затворен за друге утицаје.

Идеја инсталације је да корисника изложи врло динамичним визуелним променама атрактивног садржаја које он не може никако истовремено да испрати. Када дође до презасићења, јавља се механизам одбране од вишка информација које долазе до ума кроз тај информациони канал тог *дигиталног продужетка*, и корисник почиње да

апстрахује ту визуелну буку у шум, достижући својеврсно стање атараксије или анестезије у ком тај шум постаје основа за истраживање новог видео садржаја који се тада јавља у инсталацији. Ту идеју достизања медитативног квалитета кроз престаимулацију уобличио сам управо разматрањем Маршал Маклуанове констатације о утицају нових медија и механизма одбране човекове психе од преоптерећења надражајима проузрокованим нападом или продубљивањем чула преко природне границе путем својих *дигиталних протеза* које су

[...]човекова продужења која проузрокују дубоке и трајне промене у њему и преобликују његово окружење. Такво продужење је интензивирање, проширење органа, чула, или функције, захваћеног подручја, кад се то догоди, централни нервни систем покреће самоодбрамбено „умртвљавање“ (нумбинг) изолујући га и анестезирајући од свесног запажања онога што му се дешава.⁶³

Током зен медитације учитељ даје инструкције својим ученицима да смире ум и да покушају да не мисле ни о чему, а ако би се пак неке мисли јавиле, да дозволе да мисли слободно навиру и пролазе кроз њих, да их не испитују и да их не задржавају. Попут воде кроз рибарску мрежу која и сама лагано нестаје, мисли слободно теку кроз њих, јер човека не чине његове мисли, јер човека не чине његова осећања. Неинвазивно коришћење већ постојећег тако постаје као и утапање у воду, интеракција тече без ометања ума. Смирен ум.

Али шта ако ум не може да се смири, јер је навикао на сталну интеракцију? Укључени у бескрајне токове дигиталног света и информација, нови медији нису само променили наше схватање света и наше понашање у њему, променили су све са чиме долазимо у додир. Чак и начине медитације и смиривања ума. Разговарајући са зен-учитељем Оквангом Сунимом (Okwang Sunim) и зен-монасима о медитативним техникама и праксама, схватио сам да су и ове вишевековне праксе отворене за

⁶³ Mekluan, *Elektronski mediji i kraj kulture pismenosti*, str 17

експериментисање. Ум, преоптерећен информацијама тешко је контролисати и обуздати, изгорео у свакодневици, потребно му је далеко више да се опусти и испразни. Разматрана је идеја контре, уместо да се тежи томе да се ум фокусира на не-размишљање - пустити све менталне уставе и механизме свакодневице и пустити тај рој мисли, идеја и утисака као дивљу бујицу да нас преплаве. Да се нагомилане мисли пусте да нас затрпају као лавина, и да се трудимо их не задржавамо, да их пустимо да оду. Можда ако ученик дозволи да све те мисли прођу кроз њега, можда ће се на тај начин испразнити ум и наступити мир. Повезујући теорију нових медија са идејама зена у контексту свакодневице савременог човека, преоптерећења ума информацијама и медитативних пракси, закључак је отворен и охрабрује даља истраживања. Атараксија кроз преоптерећење је још једна потенцијална могућност *Међувремена*.

Интеркативни медији постају ослонац вишечулним механизмима тела, њиховим посредством човек проширује свој простор за игру и деловање. Због технологије добија веће тело, више чула и могућности, али постаје попут диносауруса чије огромно тело један ум не може да испрати и зато *багује*. Телевизија и филм су технологије које се базирају на недостацима човекових чула како би створиле своју илузију стварности, тако и дигитални медији само настављају традицију својих претходника успут градећи вештачки простор у који се посматрач интегрише.

7.2 ИНТЕРАКЦИЈА

Дела новомедијске уметности често су платформе помоћу којих аутор и учесник комуницирају и на којима корисник ступа у интеракцију/дијалог са инсталацијом. Шарени спектар новомедијских пракси, од концептуалне и виртуелне уметности преко перформанса и инсталације, омогућава учесницима да данас симултано урањају и

израњају из дигиталног у реални свет, бришући прецизну границу на којој се та два света раздвајају. Развој технологије и софтвера дао је могућност за раст и развој нових перспектива и искустава. Многи дигитални уметници експериментишу са различитим приступима и механизмима интеракције са дигиталним садржајем, али и многе компаније које желе својим корисницима да пруже другачије искуство. Комерцијална вредност технологије/ искуства је пресудна за њено даље усавршавање.

Чувена сцена из филма *Сувишни извештај*⁶⁴ од које је многе од нас 2002. године подилазила језа – Том Круз (Tom Cruise) у улози Џона Андертона пролази ходником испуњеним циновским екранима са рекламама, тренутак када га сензор *препозна* и рекламе почну *њему лично* да се обраћају – данас то полако постаје само део свакодневице и шаренила. Постаје нам *нормално* да интеракција са дигиталним светом буде потпуно персонализована и прилагођена нашим параметрима, од разних програма личних асистената, преко апликација за фитнес, или проналажења заинтересованих zgodних тајландских девојака у вашем крају, могућности су бекрајне. Подразумева се да платимо цену персонализованог раја дозвољавајући сензорима и програмима да нас посматрају и скупљају податке о нашем понашању, вољно и свесно или не. Питаћемо држављане Кине⁶⁵ који су део државе-експеримента где је сваком становнику дата понуда коју није могао да одбије - да буде константно праћен и оцењиван, колико то функционише у пракси за добробит свакодневице и просечног човека. У теорији сјајна замисао, да градови буду *паметни* и свесни, и рецимо аутоматски регулишу и оптимизују градски саобраћај у односу на број путника који чекају и релације на које путници желе да оду... Можда уплив технологије у наше животе треба посматрати кроз призму старе народне изреке - *ватра је добар слуга али зао господар*.

Колико прошлост може да утиче на будућност и како је обликује? Транспоновањем у дигитални простор стари медији добили су ново рухо, базирани на шаблонима старих правила, обликованих навикама и нужностима практичности,

⁶⁴ *Minority Report* 2002., режија Стивен Спилберг (Spielberg), рађен по краткој причи из 1956. *The Minority Report*, Филипа К. Дика (Phillip K. Dick).

⁶⁵ <https://techcrunch.com/2019/05/03/china-smart-city-exposed/>, датум приступа 20.06.2019.

технологије или установљене естетике садашњег тренутка. Да ли је Жил Верн (Jules Verne) предвидео или утицао на појаву идеје изгледа подморнице? Колико су Олдос Хаксли (Aldous Huxley), Џорџ Орвел, Филип К. Дик, као и Артур Кларк (Arthur Clarke) и Исак Асимов (Isaac Asimov) помогли да људи имају врло дефинисане идеје о могућностима будуће технологије, на тај начин утичући да се она заиста и направи? Утицај прича на смер истраживања технологије је огroman. На филму је све могуће и уз помоћ најновије технологије филм изгледа стварнији од стварности. Он даје најсавршенији привид онога што би *могло да постоји*. То је врло симпатично објаснио Тери Прачет (Terry Pratchett) у својим *Малим боговима*⁶⁶ – ако довољно људи (по)верује у нешто, то постаје интегрални део стварности. У филму можемо приказати шта желимо, али не можемо контролисати шта ће публика пожелети да изнесе ван екрана у стварност. Филм је створио жељу, а човек наставља да конструише свет у коме је жеља могућа. *Хаверборд*⁶⁷ још увек није онаква стварност какву смо прижељкивали у *Повратку у будућност*⁶⁸ да ће бити 2015. године, али барем су патике које се саме везују најављене за ову годину⁶⁹. То је некако и у маниру дигиталне дис/утопије у којој живимо, у којој и присуство и одсуство имају предефинисани облик, па тако и ствари, односно жеље које уобличио – дајемо им шансу да се остваре у неком тренутку времена. Наравно, не магијом, већ нечијим радом, трудом, залагањем, истраживањем, и ипак, донекле срећом. Будућност се креира технологијом садашњице. Различити облици интеракције утичу на наше понашање, наши научени и направљени калупи интеракције. Као што је писаћа машина била узор за тастатуру рачунара, тако и иза сваке врсте интеракције постоје слојеви историјског, техничког, па и уметничког стваралаштва. Нужност и ограничења технологије обликују језик медија.

Неинвазивност је кључ за лакоћу прихватања нових система, механизам који не омета свакодневицу већ је недопуњава. *Биохаковане* биљке⁷⁰ које преносе сигнале попут

⁶⁶ Terry Pratchett *Small Gods*, први пут објављено 1992.

⁶⁷ eng. hoverboard – лебдећа даска

⁶⁸ *Back to the future 2* (1989), режија Роберт Земекис (Robert Zemeckis)

⁶⁹ <https://sea.mashable.com/entertainment/1631/nikes-back-to-the-future-self-lacing-basketball-shoes-will-go-on-sale-in-2019>, датум приступа 12.06.2019.

⁷⁰ <https://www.media.mit.edu/projects/cyborg-botany/overview/>, датум приступа 20.06.2019.

компјутера (које смо видели у *Аватару*⁷¹ 2009.) су на корак од стварности, с обзиром да се у лабораторији МИТ⁷² баве и развојем кибер-ботанике. Идеја иза биохакованих биљака је да оне могу достављати *меке нотификације*⁷³ које не оптерећују корисника, за разлику од данашњих интерфејса за нотификације, биљке другачије сигнализирају промену тако да корисник не мора да се експлицитно фокусира на то. Неинвазивни приступ обавештавању корисника преко нечега што је већ одувек интегрални део свакодневице, трансформисан новом наменом.

Амерички дистрибутер кабловске телевизије Комкаст (Comcast), најавио је у јуну 2019. опцију мењања канала погледом⁷⁴, помоћу даљинског управљача који прати поглед корисника, како би се омогућило корисницима са здравственим проблемима и инвалидима да га користе без проблема. То је само један од примера нових и практичних приступа интеракције са технологијом који ће утицати на нашу невербалну комуникацију са уређајима. Компаније чије системе буде користио већи број корисника, без обзира да ли су та решења објективно најбоља у понуди или не, биће компаније које ће имати прилику да обликују комуникацијске шаблоне будућност кроз култивацију и усмеравање корисничких навика навигације у њиховом (дигиталном) простору и обликовање језика интеракције.

Искуства корисника, односно учесника су драгоцене и дају увид у креативни начин сналажења али и очекивања корисника у новом простору медијске комуникације. Јављају се нове потребе. Испитивање нових простора интеракције и генеративне уметности уједно је и истраживање нових бихејворалних образаца које корисници развијају. Инсталације са доминантно неинвазивном врстом интеракције нису новост, али имплементација такве технологије у свакодневицу јесте новијег датума.

⁷¹ *Avatar* (2009.), James Cameron

⁷² Massachusetts Institute of Technology

⁷³ термин енг. *soft notifications*

⁷⁴ Comcast, <https://www.fastcompany.com/90364476/comcast-unveils-a-remote-for-changing-channels-with-your-eyes>, датум приступа 17.06.2019.

Интересовало ме је на који су креативан начин други уметници користили доступне неинвазивне технике интеракције. Било који процес или рутина коју корисник изводи свесно или несвесно, а који се може претворити у мерљив податак, може бити добра полазна основа за генеративни приступ уметничком раду. Анализом радова који су ми били интересантни установила сам да су доста коришћени сензори за праћење метаболичких процеса, као што су на пример дисање или откуцаји срца, затим сензори за фреквенцију гласа, померање тела у одређеном простору... Затим су ти подаци путем осмишљеног механизма самерљивости били повезани са садржајем који се мењао, дајући слику промене кроз уметнички рад. Један од лепших ми је био и *Цветање (Blooming*⁷⁵) Лизе Парк (Lisa Park), у ком је ауторка између осталог користила и откуцаје срца учесника као један од параметара интеракције, а дрво у дигиталном простору приказивало је промену у односу на интеракцију са учесницима. Естетски веома леп доживљај инсталације у кореалцији са учесницима и њиховим расположењем. Окружење које је створила уметница је пријатно и даје могућност за веома позитиван емотивни одзив корисника.

*Управо онда када ново окружење које је створено медијем постане свепрожимајуће и преобрази нашу чулну равнотежу, постаје истовремено и невидљиво*⁷⁶.

С обзиром да се инсталација *Међувреме* налази у дигиталном простору, од раније познати научен и да кажемо, навикнут и природни начин навигације кроз тај простор подразумева тактилни контакт са уређајем, путем тастатуре, миша или рецимо екрана на додир. Систем навигације у *Међувремену* не одступа од стандардних поставки интернет сајтова, те је и кретање кроз слојеве наратива интуитивно.

⁷⁵ Blooming, Lisa Park, <https://vimeo.com/281745714>, датум приступа 20.06.2019.

⁷⁶ Mekluan, *Elektronski mediji i kraj kulture pismenosti*, стр 17

7.3. ВИДЕО СЛОЈЕВИ

Ако је софтвер *скелет*, онда је видео садржај *месо Међувремена*. Он је функционално подељен у два слоја која се визуелно и естетски разликују. Када учесник започне сесију у инсталацији, она симултано приказује видео садржај све време трајања сесије на свих девет сегмената екрана. Слојеви видеа кроз које учесник пролази су и аспекти дијалога учесника и аутора у уметничком окружењу *Међувремена* и чине привидни простор инсталације доживљен преко интеракције.

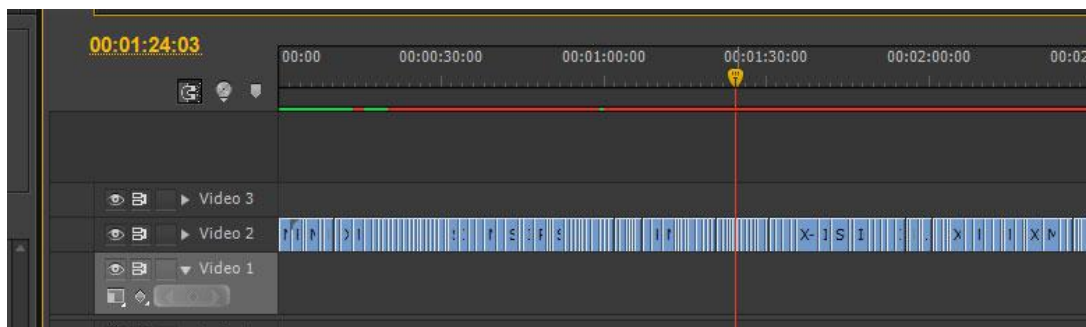
7.3.1 ПРВИ СЛОЈ



изглед Првог слоја

Усмерена напетост је, дакле, оно о чему говоримо када разматрамо визуелну динамику⁷⁷.

Први слој је прво што корисник види када покрене инсталацију. Његова улога је да буде веома визуелно атрактиван и да количином информација преоптерети гледаоца, бомбардујући га истовремено на девет фронтова. Одабир материјала за Први слој је био једноставан, јер шта је визуелно атрактивније од трејлера за Холивудске акционе блокбастере? Многи би вероватно рекли – порно филмови, али желећи да *Међувреме* буде инсталација доступна и млађој публици, чији су ми тест-резултати пробне верзије инсталације били нарочито интересантни, одлучила сам да *Међувреме* држим у пристojним породичним оквирима. Трејлери су сублимација атрактивног у филму јер су – реклама за филм. У духу омажа, бирала сам трејлере из филмова снимљених после 1998. године, симболично - године када је Акира Куросава преминуо. Узимајући само чисте филмске кадрове без графичких елемената, измонтирала сам видео из ког се софтверски врши избор приказа на сваком од понуђених девет екрана. Неке визуелне теме се уочљиво понављају у различитим изведбама - то су експлозије, крупни кадрови глумца са драматичним изразом лица, разна превозна средства (и свемисрски бродови), потере, пуцање из оружја. Софтвер насумично бира из понуђеног измонтираног видео фајла, тако да је сваки уочени смислени наратив - неосмишљен.



одабир и монтажа кадрова за Први слој

⁷⁷ Arnhaјm, *Уметност и визуелно оражање*, стр 349

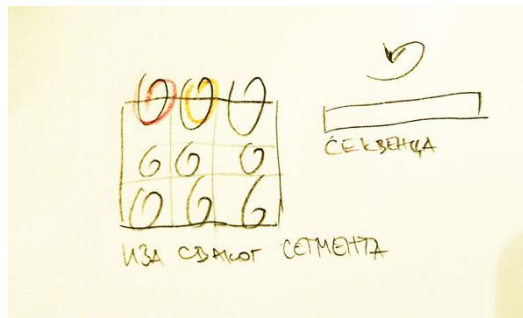
7.3.2 ДРУГИ СЛОЈ



аактивација Другог слоја на централном сегменту екрана и изглед активираниог средњег левог сегмента, види се Други слој – црно бели видео

Пролажење кроз слојеве *Међувремена* се дешава искључиво интеракцијом учесника и инсталације и то је пожељна путања искуства које овај пројекат пружа. Тако учесник добија прилику да постане монтажер свог филма, односно свог искуства.

Интеракција је дакле кључ за пролазак учесника у Други видео слој инсталације, у коме он учествује и истовремено гради свој филм.



Шема точкова, како ради тај слој, иза сваког екрана је секвенца која се врти у петљи

Други слој је прави наративни слој, другачијег сензибилитета и визуелног идентитета од Првог. Њега чини девет скривених секвенци које учесник може да открије. Током рада инсталације, иза сваког од девет екрана на којима се емитује садржај Првог слоја видеа, скривена је по једна секвенца од кадрова из Другог слоја које гледалац открива интеракцијом. Како учесник бира садржај који ће ући у његов филм, важно је да може да схвати тему по којој су кадрови распоређени у датим скривеним секвенцама. Ако замислимо девет точкова поређаних у матрицу 3x3 који се константно окрећу, они би могли да представљају принцип скривених секвенци у *Међувремену*. Свака секвенца је тематски одређена, учесник не зна када ће поново наићи на кадар који је видео, али зна на ком екрану односно *точку* ће бити јер се позиција секвенце не мења током сесије.

За склапање тематских целина/секвенци коришћени су кадрови из Акира Куросавиних филмова сниманих у црно белој техници: *Раиомон (Rashômon)* 1950., *Седам самураја (Shichinin no samurai)* 1954., *Крвави престо (Kumonosu jô)* 1957., *Скривена тврђава (Kakushi-toride no san-akunin)* 1958., *Јоџимбо -Телесна стража (Yo-*

Jimbo) 1961., *Sanjuro* (*Tsubaki Sanjûrô*) 1962., *Puĥobraġi* (*Akahige*) 1965. Коришћење филмова из другог времена и сама историјска тематика тих филмова појачава поцртавање дистанце између Првог и Другог слоја. Ритам смене кадрава, као и садржај такође су значајно другачији. Визуелни идентитет Другог слоја карактерише Тоширо Мифунеов лик самураја и одговарајућа пропратна иконографија. Користећи заједничке елементе из различитих филмова, настали су интересантни монтажни спојеви и могућности за потпуно нову причу. На пример имамо Мифунеа који седи прекрштених ногу и крвавих руку у *Крвавом престолу*, после чега иде кадар из *Puĥобрадог* у коме он изводи операцију на девојци, или видимо из *Крвавог престола* жену која пере руке и девојку из *Рашомона* која држи руку у потоку.



Рашомон



Крвави престо



Puĥобради



Јоџимбо



Крвави престо



Раиомон



Раиомон



Санџуро



Крвави престо



Риђобради



Крвави престо



Јоџимбо



Риђобради



Крвави престо

Примери суседних кадрова из наративних секвенци.

Доминантне фигуре које Мифуне оживљава током своје каријере на платну у многим филмовима, овде су сажете у лик једног самураја чији живот пратимо. Мој избор за девет екрана је девет тематских прича које се могу посматрати и као засебне приче, али и свака као део једне веће целине. У свакој причи/секвенци провлачи се барем по један кадар, исти или сличан кадру из друге приче, то је намерно убачени елемент како би се повећала шанса за повезивање наративног тока. Теме целина су општег карактера: потеря, борба, победа, пожуда, ишчекивање...

Током склапања секвенци, водила сам рачуна о трајању кадрова. С обзиром да инсталација нема свој звук и да није акценат на томе, желела сам да што је више могуће избегнем говорне сегменте. Неки кадрови су дисторзирани у трајању у корист ониричког утиска, као успорење кроз маглу. И сам начин презентовања Другог слоја одаје другачији третман садржаја, откривање скривене секвенце врши се утапањем преко Првог слоја датог екрана. За разлику од Првог који је мамац, садржај Другог слоја је промишљен и приказује се гледаоцу са циљем.

Избор материјала у црно белој техници је додатно наглашавање контраста у садржају, композицији и динамици видеа, а у контексту данашње продукције даје старом филму нову перспективу. Узимајући у обзир естетику филмске историје, данашње учитавање црно белог филма у односу на филмске почетке када је филм

једино и био могућ у том монохроматском простору, потпуно има друго значење. Немом филму тишина није била битна, јер ништа и није било сем тишине - тако је и са бојама у црно белом филму.

[...] данас када гледамо филмове из црно беле епохе нехотице приписујемо њиховим редитељима одрицање од боје, иако је то било технички немогуће. Гледалац тако повећава смисаони капацитет филма, филм постаје за њега значајнији него што је био за своје ствараоце и прве гледаоце.⁷⁸

Одлука да у видео раду потенцирам естетику јапанског редитеља има и своје корене у проучавању дела оца филмске монтаже Сергеја Ејзенштајна, чије смо радове током основних студија монтаже на Факултету драмских уметности имали прилике опширно да истражујемо и анализирамо.

Ејзенштајн је током изучавања јапанског језика приметио да се принципи филмске монтаже могу јасно идентификовати као основни елемент јапанског сликовног писма. Данас је коришћење естетике која карактерише одређено друштво или појединца, чак и кроз филтер културалне апропријације, савим уобичајен део свакодневице. Маркетиншке стратегије потенцирају површност и поспешују и утврђују стереотипе који у њиховом рукама постају огледало стварности. Естетика Далеког Истока као другачија, и егзотична и савремена, сведена, која траје у времену и у којој је време важна компонента садржаја. Симболика Јапана је у овом контексту преузета кроз стереотипе о инстант зен естетици која се провлачи као шаблон у естетици веб дизајна и минимализма. Овде се огледа и у коришћењу композиције и боја у графичком приказу колажа, па и сам садржај скривеног наратива о самурају отпаднику препознатљивог лика, али и кроз призму технологије и науке, као синоним за технолошку Земљу Чуда у којој је будућност већ почела. Одличан симбол за инсталацију која претвара класичан филм у нови интерактивни садржај. Куросава, као један од редитеља који је заслужан за позиционирање јапанске кинематографије у свету, гајио је препознатљив стил. Дуги кадрови богатог мизансцена, промишљена ликовност, речита тишина и висока

⁷⁸ Lotman, *Dijalog sa ekranom*, str 45

естетизација драмских момената ликова, одличан су изворни материјал за одабир краћих кадрова који су ми били потребни за конструисање наративних целина у *Међувремену*. Са једне стране, као монтажер, тешко ми је и жао ми је да извучим делиће из контекста таквих уметничких дела као што су његови филмови. Са друге, као дигитални уметник, изузетно ми је драго што могу да располажем, манипулишем и на крају потпуно трансформишем те савршене делиће једне наративне целине у један потпуно другачији вишемедијски наратив.

Хронолошки последњи снимљени Куросавин и Мифунеов филм *Црвенобради* (*Akahige*) 1965., уједно је и последњи снимљени Куросавин црно бели филм. Ови одабрани Куросавини филмови визуелно, садржајно, технички и временски праве дистанцу између схватања филма средином прошлог века и филмске естетике маркетинга и динамике и колорита холивудских блокбастера на које је публика данас навикла. Данашњем гледаоцу истренираном брзим садржајем, често представља напор да се фокусира на садржај сведенијег карактера, а многима је гледање старијих филмова тешко, ма колико они били доказано квалитетна и култна остварења. Стога, ни број екрана инсталације није случајан. Разматрајући симболику бројева у јапанској традицији, број девет (九) је баксузан број јер се изговара "ку", исто као и реч која на јапанском означава патњу, агонију или мучење (苦), што може на неки начин да опише гледаочево искуство са Првим слојем *Међувремена*.

Једна од полазних основа *Међувремена* је и поставка Ејзенштајна и Куљешова, да човек природно тежи повезивању садржаја у логичку целину. Због тог феномена филм, као колажни скуп различитих кадрова, може да функционише као једна целина. Користећи правила филмског језика и филмске монтаже као основу, третирам стари медиј – филм у новом интерактивном дигиталном окружењу. Изражењем из оквира класичне филмске монтаже преко магичног екрана, попут Алисе која пролази кроз огледало, врши се прелаз у *интерактивну дигиталну монтажу*. Филм гледаоца ставља пред свршен чин, док оваква форма интеракције ставља гледаоца у позицију истовременог учесника и гледаоца. Тако добијен садржај је нова форма наратива у

дигитално интерактивном домену. Истраживање естетике кратке форме приче у наставцима се врши истовремено уз истраживање правила и могућности нових дигиталних медија. Демонтажом одабраних секвенци Куросавних филмова, и затим склапањем тих делова у нове наративе добија се увид у поставку игре са другачијим концептом филмског континуитета. Фрагментарни наратив подељен по темама које се могу комбиновати - ова идеја је разрађена у мом пројекту *Кинтускурои*, а у *Међувремену* је добила и нове аспекте као што је интерактивност са гранањем, помоћу које се гради прича, уз додатно искуство грађења такве континуалне приче из анализе система *Рендомленда*. У *Међувремену* је случајност одабира ограничена и усмерена. На тај начин уметник/аутор контролише окружење и стилски усмерава причу коју учесник истражује наизглед - без ограничења.

7.4 ГРАФИЧКИ КОЛАЖ

У дигиталном домену подаци су све. Трансформација података и њихово коришћење за репрезентацију нечег новог и повезивање са другим садржајима, неки су од аспеката заводљивости генеративне уметности. Графички колажи *Међувремена* представљају инфографику дијалога учесника и инсталације добијену трансформацијом метаподатака корисникове сесије. Садржај колажа формира се у односу на позицију откривеног садржаја у матрици инсталације и времена проведеног у сваком сегменту, он је просторно графички приказ *дубине* зарањања корисника у садржај – представа треће и четврте димензије инсталације. Корисник се сусреће са колажом на крају своје сесије у инсталацији, или прегледајући галерију сајта.

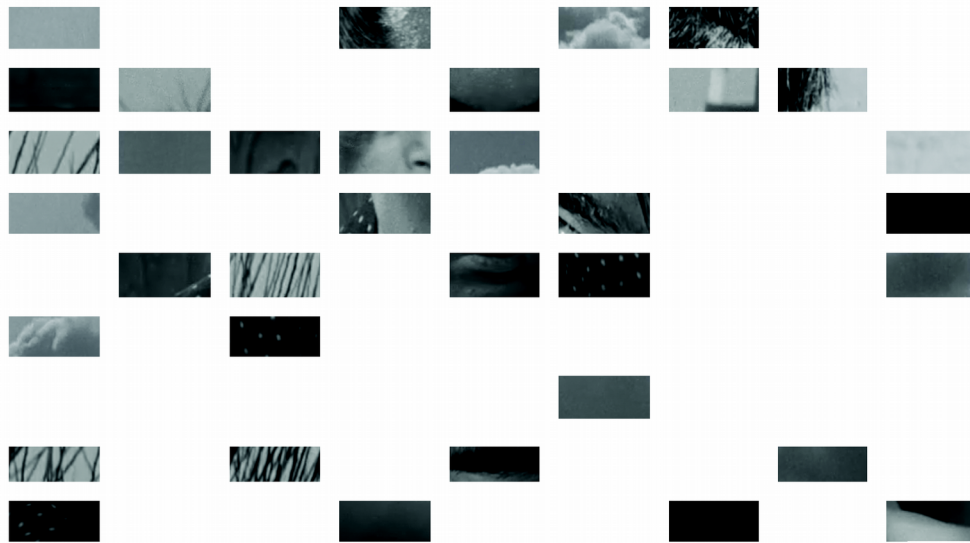
Материјал од кога се генерише колаж је скуп унапред одабраних фрејмова из филмова коришћених у Другом слоју. С обзиром на црно-бели карактер слика и величину основне јединице колажа, која је 1/81 оригиналне слике, пресудни параметри за избор фрејмова биле су текстуре и облици чије комбинације ће додати на атрактивности добијеног колажа.



Примери одабраних фрејмова

Основа колажа је бела решетка/оквир са осамдесет и једним пољем, које кореспондира са матрицом 3x3 екрана, тако да је сваки екран додатно подељен на 3x3 поља. Усмеравањем случајности приликом одабира делова одредила сам естетику просечног изгледа колажа – он је већим делом неиспуњен, односно бео – утапа се у решетку. Оваква манипулација подацима подсећа на кладионицу; учесник може победити кућу, али у већини случајева – кућа побеђује. Естетика и ликовност колажа уклапају се у минимализам и *естетику празнине* Далеког Истока, чијим принципима се

трудим да дам лично уметничко тумачење, лични печат, што у случају *Међувремена* подцртава јапанску тему рада.



Пример једног колажа сесије

Колаж је графички приказ *потрошеног* времена и пажње у *Међувремену*. Начин генерисања и естетика колажа се могу посматрати и као својеврсна представа огледа из перцептивне психологије. Како колаж представља само Други слој, који се отвара искључиво као награда учеснику који одређеном екрану посвећује довољно времена, он на неки начин представља и корисничково истраживање и трагање за повезаношћу и смислом садржаја тематских целина.

8. РЕАЛИЗАЦИЈА

Реализација инсталације *Међувреме* може се поделити у неколико целина: припрема графичког и видео материјала, дизајн и имплементација веб-сајта, програмирање механизма интеракције и израда комплетне целине.

У техничком смислу, ова веб-инсталација је интерактивни веб-сајт који податке о сесији са сваким корисником чува у својој бази података на серверу и на основу тих података генерише производе сесије. Они су доступни за преглед на страници галерије сајта. Веб-сајт, наменски направљен софтвер и одговарајућа база података су скелет са предефинисаним функцијама на који се додаје видео садржај који потом бива софтверски процесуиран.

У циљу што вернијег приказа концепта и искуства *Међувремена*, током реализације ове инсталације изведене су многе оптимизације и прилагођења услед ограничења технологије која нам је на располагању.

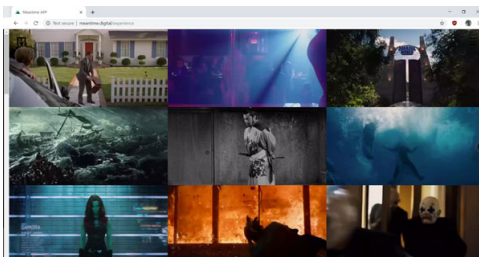
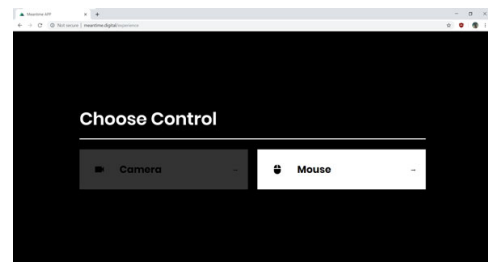
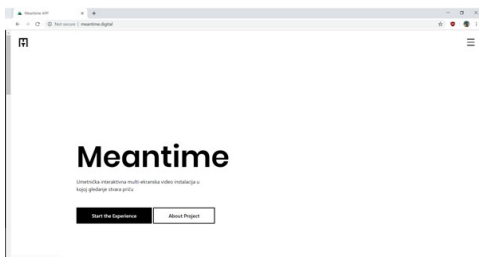
Како изгледа искуство корисника *Међувремена* корак по корак?

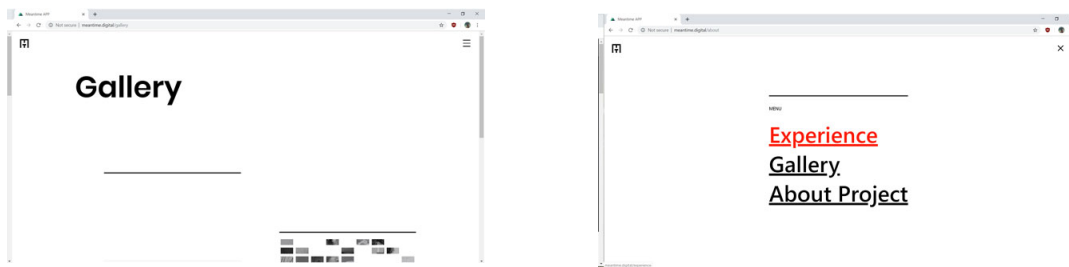
Корисник долази на веб сајт пројекта на ком, осим инсталације, може пронаћи додатне информације о пројекту, саму инсталацију, као и галерију сесија *Међувремена*. Приликом покретања инсталације, корисник прво бира мод, односно начин интеракције, а затим се отвара страница саме инсталације - екран се дели на девет једнаких сегмената и Први слој видеа почиње са приказивањем. Уколико се стекну услови интеракције на једном од датих сегмената, открива се Други слој видеа. Процес

активације се понавља сваки пут када се стекну услови. Излаз из инсталације може бити инициран од стране корисника, или уколико се током одређеног времена не остварује интеракција, сесија се завршава и корисник бива преусмерен на страницу на којој је графички колаж који одговара његовој сесији. Ту су између осталих, и подаци о генерички додељеном називу сесије, подаци за лоцирање у галерији, као и могућности поделе тог садржаја на друштвеним мрежама.

Детаљним осмишљавањем система, садржаја и функција механизма инсталације, као и својим присуством и одлукама током реализације пројекта, дајем недвосмислени печат свог ауторског сензибилитета механизму *Међувремена*.

8.1 ПОДАЦИ И ВЕБ САЈТ





Ток инсталације – прва страница са којом се корисник сусреће; избор мода интеракције; инсталација у којој је активан централни панел на коме је црно бела слика; страница коју корисник добија по изласку из инсталације – свој персонализоване колаж, поред кога је опција за пуштање филма; страница галерије; страница менија.

Визуелни идентитет сајта је минималистички. Употреба боје је сведена и функционална, намеран естетски контраст у односу на лавину визуелних информација у инсталацији. Кроз главни мени, корисник може наћи детаљну документацију о пројекту, као и отићи на страницу саме инсталације и галерије. Аспект комуникације пројекта и корисника дешава се у дигиталном простору, те је и дељење информација о пројекту и/или конкретним сесијама прилагођено савременим трендовима комуникације корисника веба – путем инстаграма, фејсбука, месинџера.... Атрактиван минималистички изглед колажа овде игра улогу рекламе за инсталацију и даје увид у визуелни идентитет пројекта.

Важно је напоменути да се одређене вредности случајним узорком дефинишу и постављају на почетку сваке сесије. Тако се бира трејлер фајл из кога ће се приказивати Први слој, затим позиција сваке тематске секвенце Другог слоја у матрици 3x3 и време почетка за сваку секвенцу, (секвенце се током инсталације континуално врте у петљи), као и редослед одабраних фрејмова у скупу за колаж. То су *почетни јединствени параметри* сваке сесије.

Комплетно софтверско решење пројекта и веб-сајта, као и све пропратне софтверске додатке и оптимизације у пројекту реализовао је програмер фул-стек дивелопер⁷⁹ Велимир Матић, оквиру своје компаније *WRPM*, у сарадњи са ауторком пројекта. О реализацији функционалности на вебу одлуке су доношене заједно. Матић, као професионалац у пољу веб дизајна и веб девелопмента, давао је и усмерења и савете како би сајт пројекта визуелно одговарао актуелним трендовима.

8.2 МОДОВИ ИНТЕРАКТИВНОСТИ

Кретање кроз инсталацију, односно вршење интеракције са понуђеним садржајем инсталације, замишљено је као неприметно, такво да не захтева улагање напора у савладавање нових инструкција или одступање од стандардних образаца кретања корисника кроз садржаје у дигиталном простору, првенствено на интеренту.

Интеракција са *Међувременом* се може одвијати у два мода. Један - путем веб камере која би пратила поглед корисника и на основу тога би се генерисао одзив инсталације и други који би се ослањао на стандардну навигацију интернет простором путем периферних уређаја као што су миш или тач скрин. Подаци о укупном времену проведеном на одређеном сегменту екрана током трајања једне сесије се прикупљају без обзира на мод интеракције, као и *hit mane*⁸⁰.

Примарни мод интеракције се базира на класичној комуникацији рачунар - корисник путем компјутерског миша или екрана на додир. Како је данашњем кориснику

⁷⁹ термин енг. *full stack developer*

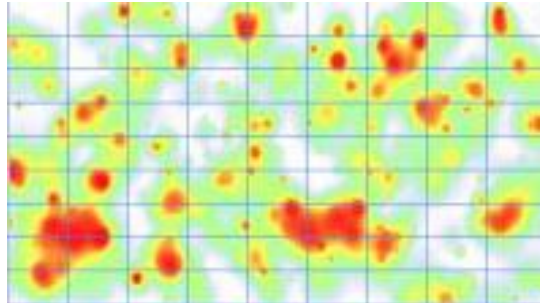
⁸⁰ Енг. *Heat-map*, или *hit-map*, у оба случаја назив се користи за графички приказ промене одређене промене у времену са тачкама нагомилавања, енг. *heat* - врелина и енг. *hit* – ударац, погодак

то један од стандардних облика комуникације са рачунаром, ова врста интеракције није потпуно неинвазивна али је довољно невидљива јер не захтева додатну обуку и усмеравање корисника, он се понаша природно у свом дигиталном окружењу. Иновација у *Међувремену* је и промишљен начин комуникације корисника и инсталације путем променљивог изгледа курсора. Интеракција мишем врши се на два комбинована начина, уколико корисник курсор миша држи у једном сегменту екрана довољно дуго, изглед курсора се мења како би се кориснику сугерисало да се одвија неки процес. Ако прође предефинисана количина времена, покреће се Други слој видеа на том екрану. Опционо, кликом миша на одређени сегмент екрана он се одмах активира. Када се миш помери са активiranог сегмента или уколико корисник кликне мишем, тај сегмент креће у гашење, али други екран не може да се активира док се први не угаси. Клик миша је директна команда, ако је поље активирано - гаси се, а ако није - активира се. Како корисник може далеко брже кликтати мишем него погледом отворати скривени садржај, одлучили смо се за нека временска ограничења одређених функционалности, а у циљу што бољег искуства у *Међувремену*. Овај мод одговара свим корисницима који желе да се опробају у *Међувремену*.

Хит мане које добијамо у овом случају, графички приказују позиције кретања миша у времену.

Секундарни мод интеракције корисника са инсталацијом врши се путем апликације која помоћу веб камере софтверски региструје и прати поглед корисника на монитору. Одабране су две бесплатне *open source* апликације помоћу којих смо ово остварили. Оне раде по принципу одређивања правца погледа корисника на основу геометријске представе корисниковог лица и очију.

Током сесије, ове апликације генеришу *хит ману* која одговара датој сесији. У њој су графички приказани подаци о томе где је поглед ишао по екрану и где се задржавао. Она се чува у бази података о сесији.



Слика хит мапе

Тестирање доступних софтверских решења која су понуђена на мрежи, односно *Open Source* апликација које се баве праћењем погледа (*eye tracking*), у почетку је било веома обећавајуће. Врло брзо наше наде су спласнуле због резултата у пракси на већем боју корисника. Показало се да ове апликације имају значајан проблем са корисницима који носе наочаре или корисницима у чијем физичком окружењу нема задовољавајућих светлосних услова. На основу добијених резултата сматрам да у контексту *Међувремена* ове апликације не дају довољно поуздане резултате на основу којих би се конструисао адекватан одзив инсталације. У том смислу - Секундарни мод није *оптимално функционалан* и на моју велику жалост мораће да сачека још који технолошки апдејт да би постао довољно поуздан и примаран у некој следећој итерацији *Међувремена*.

8.3 ПРИПРЕМА ВИДЕО МАТЕРИЈАЛА

8.3.1 ПРВИ СЛОЈ ВИДЕА

Како се у протеклих десет година број екрана који нас окружују многоструко увећао, тако се и број визуелних информација које треба филтрирати драстично повећао. Поставило се питање колика количина визуелних промена у јединици времена је потребна и довољна да би гледалац апстраховао ту количну у шум. Користећи резултате истраживања добијених током рада на мом ауторском пројекту *Таргет маркетинг* и анкета учесника у пробној верзији *Међувремена*, дошла сам до података који су ми користили за постављање почетних параметара динамике и смене кадрова у инсталацији у Првом слоју видеа у коме се садрже кадрови трејлера - трајања појединачних кадрова су између два фрејма и три секунде.

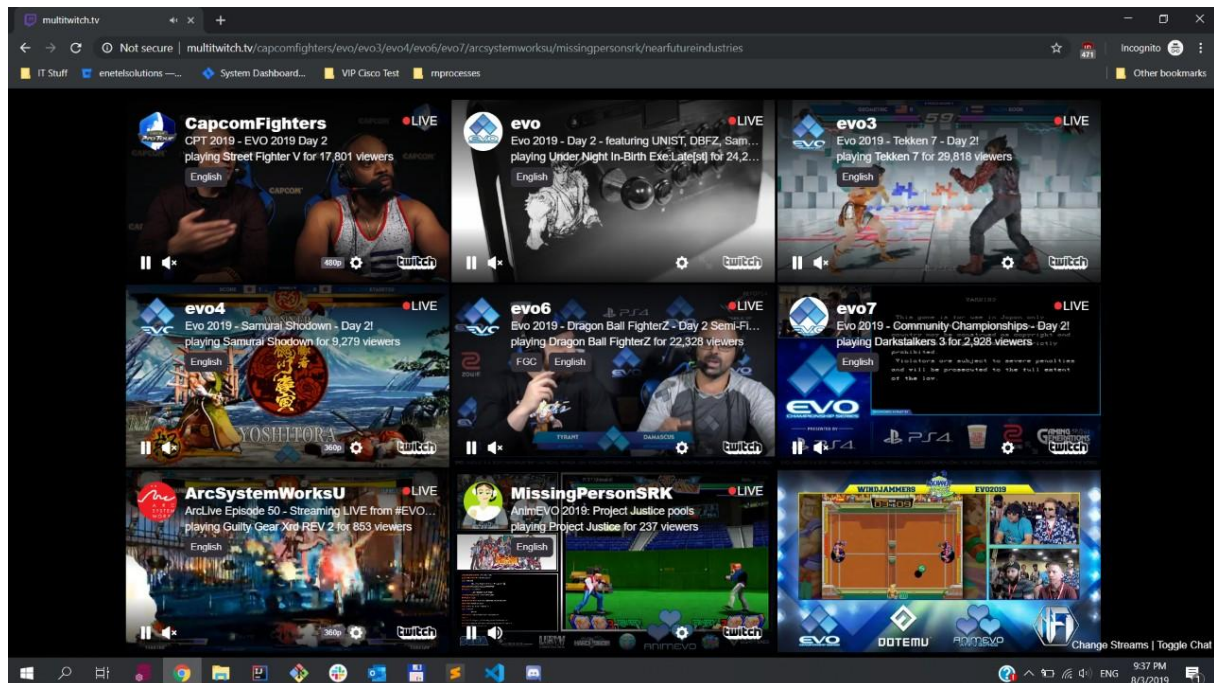
Садржај овог слоја се истовремено емитује на свих девет сегмената екрана, а софтвер ове инсталације захтева да се у корисников прегледач веб садржаја пре почетка сесије прочитају сви фајлови. Да не бисмо преоптеретили корисников интернет проток величином фајла, он је подељен је у неколико мањих и у временском трајању краћих фајлова различитог садржаја, тако да приликом почетка сваке сесије софтвер насумично одабере који ће користити током трајања исте. Тако смо добили и на разноликости коју корисник препознаје након неколико изведених сесија, јер се компјутерски одабир случајности разликује од нашег поимања случајног одабира и често гради визуелно врло сличне изборе. Софтвер потом насумично бира девет стартних времена из тог фајла и креће у презентовање видео садржаја од тог места. Како би се избегла униформност и понављање редоследа кадрова, софтвер после одређеног времена поново насумично бира из истог видеа. Опсег вредности величине фајлова је одабран у односу на просечне вредности корисника стандардних пакета протока интернета и

капацитета и брзине сервера на коме ће наш садржај бити постављен. На тај начин се утиче на време потребно за учитавање података инсталације, односно води се рачуна да корисник не чека дуго на почетак сесије, а опет - да количина података буде довољна за оптимално искуство у *Међувремену*.

8.2.2. ДРУГИ СЛОЈ ВИДЕА

Други видео слој састоји се од девет независних видео секвенци чија временска трајања око три минута, са просечним трајањем појединачног кадра око пет секунди. И ове секвенце су такође оптимизоване да омогуће целовито и једноставно корисничко искуство.

Првобитно трајање ових наративних тематских секвенци било је око седам минута. Садржале су кадрове просечне дужине веће од 10 секунди. Међутим, током тестирања пробне верзије *Међувремена*, у пракси се показало чак далеко страшније оно што је наслућено кроз теоријску поставку - време за које учесници (из различитих интересних и старосних група) установљавају фокус/пажњу или исту губе је много мањи од претпостављеног. Уместо очекиваног спектра од 10-15 секунди, то је опсег од 3-8. У млађој и гејмерској популацији, те вредности су ближе доњој граници. То је доста утицало на времена трајања одређених функција и одразило се на сам садржај видео слоја. Трајање кадрова у Другом слоју је скраћено, као и укупно трајање сваке секвенце. Моја жеља као аутора пројекта је да се кориснику омогући оптимално искуство, уз избегавање додатних оптерећења. Зато је тест фаза била од изузетног значаја, функционалности и одзив инсталације су кројени у односу на добијене параметре корисника ради што једноставнијег и природнијег искуства у дигиталном окружењу које нуди *Међувреме*, а у циљу релаксације корисника и подстицања игре и истраживања.



Пример како изгледа екран када корисник прати гејминг турнир, на сваком сегменту се приказује уживо стриминг игре учесничких тимова и коментатора. Ти корисници су навикли да на овакав начин прате видео садржај, и оријентација и истовремено праћење свих садржаја које нуди Међувреме им није представљало проблем.

За сваку од девет наративних секвенци имамо податке о трајању сваког појединачног кадра. Извожењем монтажних односно ЕДЛ⁸¹ листа из програма за монтажу и учитавњем тих података у базу, добили смо податке о трајању сваке секвенце, као и податке о почетку и крају и трајању сваког појединачног кадра и информацију из ког филма је дати кадар. Ови подаци су од значаја за даљу трансформацију и генерисање искуства *Међувремена*.

У моменту када се оствари интеракција корисника и инсталације, стартује се Други слој и на одабраном екрану почиње са приказивањем секвенца која је додељена на то место на почетку сесије. Подешено је да секвенца почне приказивање увек од почетка кадра. То је изведено тако да када се софтверски насумично одабере стартно

⁸¹ Eng. EDL – *edit decision list*, листа монтажних одлука

време секвенце, врши се испитивање где је следећи рез, и стартна тачка се помера тамо. То је својеврсно прилагођење коришћења насумичности. Један од разлога зашто сам инсистирала на изради ове оптимизације је и разлог – уколико је гледалац гледао у сегмент екрана, довољно дуго да инсталација стартује скривени слој наратива, подразумева се да га гледалац већ гледа са пуном пажњом. За разлику од излазног времена, односно времена у коме се региструје престанак пажње на овом сегменту и Други слој се деактивира - ту је пажња већ одлутала, и одлучила сам да излазна тачка наративне секвенце буде забележена у односу на последњи од стране корисника регистровани рез у тој секвенци.

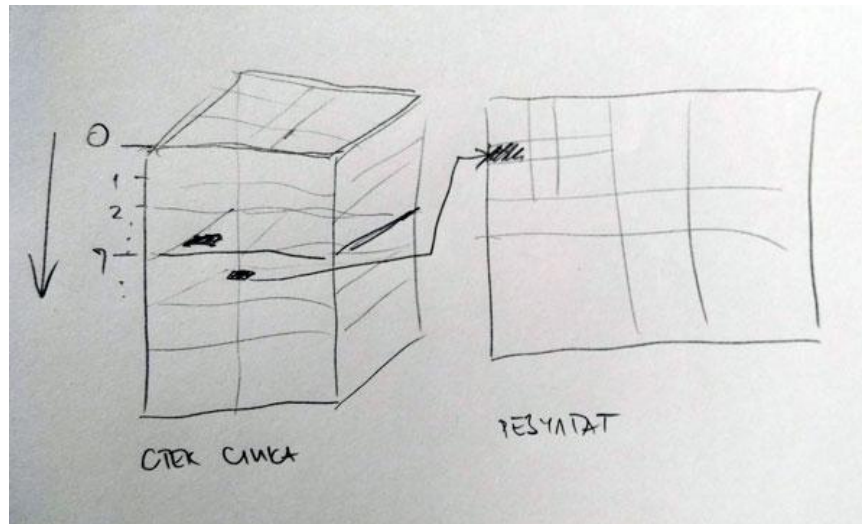
На крају сесије, чувају се подаци о хронолошком реду гледаних секвенци, од које почетне тачке до које излазне тачке, и израчунава се укупно време проведено на сваком од сегмената екрана.

8.3 ПРОИЗВОДИ СЕСИЈЕ

8.3.1 КОЛАЖ

Колаж се софтверски саставља од делова слика у матрици 9x9, а слике из којих се бирају делови су унапред одабрани фрејмови из филмова који се користе у Другом слоју и има их око стотину.

Грађење колажа почиње на следећи начин, на почетку сваке сесије софтверски по принципу случајности бира се двадесетак слика из фолдера са сликама и установљава се редослед тих слика. Најлакше је замислити их као шпил карата који се промеша на почетку сваке сесије. Свакој слици додељен је редни број, а нулти ниво је бела слика која је почетна вредност за сваку ћелију матрице.



Стек/шил слика из кога се бира део

Генерисање колажа изводимо укрштајући податке из *хит мапа* и податке о укупном времену које је корисник потрошио на сваком сегменту екрана.

На крају сесије, *хит мапа* се софтверски *преводи* у матрицу 9x9 и апроксимира се податак о добијеној боји, односно осветљају на датом пољу. Дефинисали смо скалу осветљаја која кореспондира са бројевима слика у задатом скупу за колаж. Тако добијамо податак под којим бројем се налази слика чији ће одговарајући део бити приказан у колажу на датом месту.



Апроксимација хит мапе

Затим узимамо податке о укупном времену на задатом екрану, те податке учитава софтвер и методом случајног одабира он бира од 9 поља на једном екрану, у зависности од тога колико пута одабере једно од тих поља, толико ће колаж ићи у *дубину* шпила. На тај начин добили смо позиције свих делова слика у колажу.

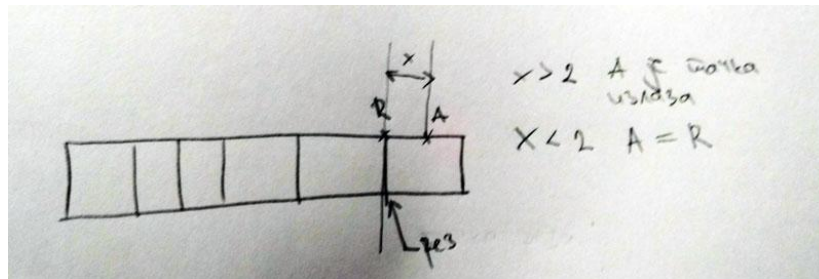
Комбинујући ова два начина одређивања делова колажа добијамо резултат који одговара целовитој графичкој презентацији искуства.

8.3.2 ФИЛМ

Други производ сеансе је персонализовани филм који је корисник одгледао током сесије.

Моја највећа брига је била како да усмеравањем и конструкцијом предефинисаних видео елемената омогућим учеснику да што целовитије доживи искуство у *Међувремену*, те самим тим и направи што кинематичнији видео. Јер циљ је – лични филм. То је захтевало промишљање над тим шта у ствари чини филм и на који начин могу да контролишем избор и конструишем предефинисане елементе. Анализирајући резултате у пробној верзији инсталације, дошла сам на идеју одређених оптимизација које су омогућиле што вернију кинематичност. Тај аспект оптимизације видео одабира је иновација у интерактивности са инсталацијом и једна је од кључних функционалности *Међувремена* која га обликује као уметничко дело. Утврђивањем правила да се естетика и темпо смењивања кадрова радикално разликују између Првог и Другог слоја, желела сам да избегнем прекратке кадрове који би се, поштујући доследно алгоритам одабира, свакако јављали. Узимајући у обзир дужине кадрова у свакој од појединих девет секвенци, та *кинематичка оптимизација* функционише на следећи начин: у односу на тачку у којој се учесник искључује из секвенце, софтвер испитује да ли се та тачка налази две секунде после реза. На тај начин одређујемо да је

минимално трајање кадра две секунде и свака вредност мања од тога аутоматски ће преместити тачку искључења уназад на крај претходног кадра. Тако ће се избећи да у финалном видеу сесије буде блиц кадрова који би изгледали као грешка у континуитету и реметили кинематичност видеа.



Оптимизација тачке излаза у односу на рез

Ова оптимизација је рађена у циљу остваривања високо кинематичног доживљаја производа сесије. То је још једна у низу оптимизација кинематике, односно прилагођавања и усмеравања, навођења корисника ка оптималном искуству филма у *Међувремену*. Помоћу одабраних кадрова, учесник креира своје *Међувреме*. Сви аспекти контроле овог уметничког окружења смишљени су и имплементирани од стране аутора пројекта и софтверског реализатора.

Независно од врсте интеракције, филм се увек гради на исти начин. У бази података су подаци о хронолошки узиманим деловима наративних секвенци. С обзиром на оптимизацију избора улазних и излазних тачака, филм који се добија је флуидан, односно изгледа као вољна и намерна смислена креација, а не као случајни избор. Бирањем одређеног искуства у галерији, корисник може видети и свој видео рад, који ће му приказати целовити филм који је одгледао истраживајући у *Међувремену*.

Резултати овог истраживања у креативном смислу не могу бити предвидиви јер подразумевају веома много фактора који утичу на ставралачки чин сваког појединца и у директној су вези са психолошким склопом корисника/учесника у инсталацији. Свако од учесника ће стварати јединствену структуру, филмску целину. Неминовно ће се креирати целина која ће имати посебно значење и целовитост. На сајту пројекта биће постављена галерија резултата од којих сваки садржи један видео (јединствену кратку експерименталну филмску форму) и припадајући графички колаж, добијени током једне сеансе интеракције корисника са инсталацијом. Ова галерија ће покушати да да одговоре на питања какве су све креативне могућности манипулације линеарних целина у контексту интерактивности и како се то одражава на резултат. Резултујући видео радови ће показати колико се визуелни садржаји које су пратили учесници међусобно разликују. Колико сваки учесник, пратећи свој ток мисли и пажње, ствара другачији наратив, да ли могу да се уоче тенденције и правилности. Како игром и комбиновањем једног садржаја на различите начине, презентацијом и одабиром учесника, добијамо потпуно нов, другачији и непоновљиви производ. Пажљиво планираним третманом и интеракцијом, стари наратив добија потпуно нову димензију.

9. АНАЛИЗА

Стварајући уметнички механизам инсталације, уметник има визију искуства које жели да представи учеснику, то је уједно и вишемедијски наратив који жели да исприча публици, један целовит доживљај. Креирање таквог уметничког окружења је пуно непознаница. Ослањање на старе познате медије и њихове законе и уврежене шаблоне интеракције учесника и (у овом случају) дигиталног окружења даје уметнику основну идеју о реализацији пројекта. Флуидност дигиталног окружења које се развија, шири и динамички мења, са брзим пролазним трендовима и навикама, даје авантуристичку ноту истраживању. У случају *Међувремена*, као филмски и телевизијски монтажер, окретање ка филму дало ми је солидан основ за надоградњу идеје. Одабир литературе није случајан. Пребацавањем тежишта на пионире филма, и првенствено на руску школу која врло прецизно дефинише језик монтаже и филма, видела сам да те полазне основе функционишу и у хибридном филмском медијуму као што је интерактивни филм. Основни закони су исти за све. Дијалог Ејзенштајна, Лотмана и Мановича ми је био посебно интересантан и користан, с обзиром да потичу из истог совјетског окружења, удаљени деценијама и новим медијима. Како је моја намера била – неинвазивна монтажа персоналног филма, фокусирала сам се на схватање и примену неинвазивности у дигиталном окружењу корисника. Као филмски радник и стваралац, мој посао је да гледаоцу пружим причу. У овом случају то је прича у којој он може да исприча своју јединствену причу.

Филмови добијени као резултати интеракције корисника и инсталације су кратке видео форме које су позициониране у естетском спектру између експерименталног и наративног филма. Заиста јединствене приче, довољно међусобно разнолике по

садржају и трајању, као и утисак сваког појединачног учесника у просторно графичком окружењу *Међувремена*. Довољно интересантне да учесници пожелеле да осим својих погледају и радове других учесника.

У добијеним филмовима прелазак између понуђених линеарних секвенци није осетан, делује огрански и даје нови аспект крајњем филму. У случајевима где се дешава понављање одређених кадрова, већ виђено и/или слично само подрцтава разлике и буди интересовање код гледаоца. Понављање је оно што даје посебан ритам у филму, уколико се нешто понавља два пута, може се перципирати као грешка, али уколико се понови три пута постаје лајтмотив у филму. Тако су случајним избором у ствари наглашене одређене радње или емоције, а гледалац већ навикнут на такав образац у филмовима реагује са појачаним занимањем јер очекује поентирање, добија подстицај да истражује даље.

Поређењем добијених филмова тест групе, нису уочене нарочите правилности у грађењу садржаја, добијени филмови су били довољно различити и аутентични. Иако је половина учесника намерно бирања из сфере видео продукције и гејминг индустрије, људи који се на одређеном професионалном нивоу баве филмским или интерактивним садржајем. Претпоставила сам да ће видео професионалци имати другачији приступ истраживању и да ће то бити уочљиво у њиховим резултатима сесија. Међутим, није било тако, сви добијени резултати сесија су међусобно били веома различити и нисам могла да утврдим неку нарочиту правилност или метод у грађењу њихових прича и односу на опстале. Из тога изводим закључак да је навигација тест групе кроз инсталацију извођена спонтано, вођена личним сензибилитетом и интересовањима, те да су производи сесија аутентични персонални наратив. Ипак, и даље верујем да ће се временом показати неки аспект који ће их повезивати. На пример, уколико се корисник буде враћао инсталацији и правио више сесија, праћењем и анализом тих каснијих генерација производа можда се открије нешто ново. Ето, још једна ствар која ће наћи своје место у допуни једне од следећих верзија *Међувремена*.

Пажња коју је корисник дао инсталацији враћена му је у новом трансформисаном облику, он добија свој лични одраз у дигиталном огледалу. *Међувреме* није ни само филм ни само игра, а добијени филм је уметнички приказ скривеног рада и истраживања корисника.

Током рада на *Међувремену* изглед Другог слоја се мењао, као и теме којима се тај слој бави. Трајање кадрова и одзив саме инсталације су такође прилагођавани. Однос субјективног и објективног трајања је интересантна ствар, и у том домену је видео/гејминг половина тест групе имала највише примедби. Ово није један од оних пројеката који на било који начин *приморава* учесника на било шта, учесник је у сваком тренутку слободан да прекине сесију, и баш из тог разлога било је неопходно пратити утиске *целе* контролне групе, и упросечити њихово време одзива, пажње, њихове замерке и похвале. У том смислу, интервенције које су вршене на *Међувремену* док није попримило свој финални облик су пажљиве и прецизне, такве да полазна идеја и механизам *Међувремена* остану у истом духу. На пример, скраћивање или продужавање појединих кадрова, избацивање делова секвенци, успоравање одређених радњи, скраћивање времена потребног за активацију Другог слоја... У односу на стварање филма, где на крају монтажер и редитељ седе и заједно промишљају о току и склопу сваке сцене и читавог филма, овде су седели монтажер и програмер и осмишљени механизам дотезали и рекалибрисали. Рад са професионалцем из потпуно другог поља рада и начина размишљања о филму и дигиталним медијима, донео је непредвиђени аспект квалитета и естетике, која се нарочито огледа у самом дизајну и функционалности веб платформе. Такође, другачија перспектива посматрања филма и видеа као податка који запрема одређену величину у мегабајтима, а која је веома битна за технички аспект инсталације, довела је до одређених оптимизација у трајању садржаја. Филм има своју гравитацију која држи гледаоца, углавном од почетка до краја, интерактивни медиј тај луксуз нема, јер није ограничен у времену. Приступ гледаоцу је другачији од приступа кориснику. Филм има времена да заведе гледаоца,

док је за интерактивни медиј често је први утисак и пресудан, стога је узимање корисникових жеља, навика, потреба и психолошко профилисање од пресудне важности. Прилагођење технологије идеји и идеје технологији, како би се остварио замишљени циљ наратива. У том смислу сматрам да је увођење иновативне кинематичке оптимизација недвосмислено допринело финалном утиску наративности добијеног филма и питкости садржаја.

Однос интерактивног и пасивног је динамичан али ненападан. Како је и сама интеракција ненаметљива а Први слој, у коме нема интеракције, је изузетно атрактиван, транзиција из једног стања у друго не чини се ни нагла нити напорна, али је приметна и упечатљива. Најкраћа интеракција коју инсталација може да забележи је у трајању од две секунде, односно кадар од две секунде који је учесник видео током откривања Другог слоја. Чак и то је сасвим довољно да учесник добије јединствен колаж и заиста врло кратак али уникатан видео.

Наративне целине, тематске секвенце које се крију иза екрана Првог слоја, с обзиром да су црно беле боје и доста контрастне, довољно су читке да учесник може разазнати ликове или препознати радњу. И сам избор кадрова је био вођен том логиком, без претерених детаља, чисте, јасно дефинисане композиције, које ће на једној деветини понуђеног екрана ипак бити довољно јасне. Линеарне тематске приче и њихов опуштени наративни ток који може да се врти у петљи тако да није важно у ком тренутку се гледаоц укључио у причу показале су се у пракси као добар је градивни материјал за комбиновање. Тако формиране линеарне секвенце фрагментарних прилично глатко се уклапају једна са другом и као збир фрагментарних целина дају целовиту причу.

У односу на полазне вредности појединачних тематских целина, производ сесије је форма надограђене вредности која и естетски и филмски одаје утисак интенционално креираног дела, нове форме наратива у дигитално интерактивном домену. И без контекста инсталације, ови радови могу да се читавају као посебне кратке форме.

Анализом механизма и производа *Међувремена*, сматрам да су могућности комбиновања фрагментарног садржаја у оквиру истраживања односа линеарног и интерактивног разнолике и учинковите, али да ли ће финални производ бити кинематичнији и самим тим наративнији, искључиво зависи од понуђеног фрагментарног садржаја и начина на који је он састављен. Креативне могућности манипулације линеарних целина у контексту интерактивности су широке и ограничене маштом уметника. Интерактивно окружење увек даје некакав резултат који се може даље трансформисати, али питање је која је намера уметника и шта жели да постигне као крајњи циљ искуства у свом окружењу, затим и како је конструисан механизам који интеракцију транспонује у дигитално генеративни простор.

Наравно, коришћење неког другачијег механизма или видео ефеката допринело би визуелној атрактивности добијеног персоналног филма (у маниру *Инстаграм-сторија* или *Фејсбук-сторија*) али моја жеља, као аутора који је првенствено монтажер, била је да у духу заједничких закона линеарног и интерактивног филма покажем моћ и лепоту обичног чистог реза, који одговара и свеукупној естетици минимализма.

Одговарајући колажи добијени уз видео радове међусобно су визуелно веома различити и у потпуности одговарају почетној визији естетике. Довољно интересантни и за приказ на малом екрану мобилног телефона и довољно атрактивни да учесници пожелеле да свој колаж поделе са пријатељима преко друштвених мрежа, а неки и да их одштапају у виду постера. Настали као својеврсна визуелизација стваралачког процеса својим изгледом представљају и омаж самом концепту инсталације, подцртавајући дигиталност и генеративни аспект кроз матричну графичку форму, дајући на тај начин увид у трећу димензију инсталације – дубину у времену и слојевима наратива.

Инспирисана науком, техником, филмом и сањарењем, желела сам да кроз повезивање и игру филмом створим један уметнички простор који ће оживети интеракцијом корисника и омогућити стварање нових комплексних дела.

Веома сам задовољна добијеним резултатима и одзивом тест групе. Детаљи у инсталацији су се мењали, као и додавање неких нових функционалности које нису замишљене у почетку, али оно како је *Међувреме* теоријски конципирано, реализација је суштину успела да изнесе до гледаоца/учесника. А онда, и пријатно изненађење да, иако инсталација није предвиђена за коришћење на мобилним телефонима због њихове недовољне величине екрана, доста учесника је баш на тај начин желело и успело да прође искуство *Међувремена* задовољно. Када аутор дело *пошаље у свет*, често не може ни да претпостави како ће свет третирати или схватити то дело, и на то не може да утиче. Не сумњам да и такав начин проласка кроз *Међувреме* може да доведе до занимљивог резултата, али с обзиром на величину екрана сматрам да се доста губи на самој филмичности производа, иако је поентирање трошења *злог времена* на мобилном телефону потпуно на месту. Можда да очекујем да ће неко покушати (и успети) да га покрене на паметној веш машини? И то би сасвим сигурно дало један потпуно нов аспект *Међувремену*.

10. ЗАКЉУЧАК

Уметничко дело је рефлексивна аутора, једно виђење стварности које жели да подели са другима, прича коју жели да исприча. У *Међувреме* су уткане многе пажљиво одабране нити које за мене имају посебно значење. Страх од пропуштања, измештање у перспективу посматрача, нежност неинвазивности, естетика Далеког Истока, Куросава као филмска спона истока и запада, критика шаблонских блокбастера и инстант филозофије, учествовање из удобности свог хабитуса, остваривање жеље да ми Тоширо Мифуне глуми у филму, освета монтажера без тајмлајна, трансформација чекања, играње временом, паралелни светови, научна фантастика, путовање без померања... Све су то појмови и идеје који творе ткање *Међувремена*. Тако је и одлука да у пројекту користим аутентичне скице које сам цртала на папиру својом средњошколском патент оловком дошла потпуно спонтано. Као припадник генерације која је одрасла са оловком и гумицом, тај алат користим и данас за прављење почетних нацрта сваког пројекта. У контексту дигиталне уметности, налазим да је симболика транспоновања из аналогног у дигитално сасвим на месту.

Међувреме је креативни уметнички механизам за трансформацију фрагментарног линеарног у континуални интерактивни садржај путем променљиве структуре. Уметнички допринос *Међувремена* огледа се у креативном споју филмске и интерактивне уметности у циљу грађења новог наратива који постоји не само у домену филма, већ и у домену искуства, а у контексту повезивања и надоградње старих и нових медија. Истраживање и експериментисање са отворним и затвореним наративним структурама *Међувремена* даје нову перспективу о рециклираном филмском материјалу и пружа нам нове информације о третирању интерактивног садржаја у дигиталном домену. Коришћењем постулата филмске монтаже приликом креирања појединачних наратива и комбинацијом тих сегмената као делова композиције настала је веома

визуелно атрактивна интерактивна средина. Циљано коришћење елемената случајности уз вишеслојност наратива и комплексна ликовност композиције која траје у времену омогућава кориснику различите могућности истраживања.

Међувреме је конструисано са намером да скрене пажњу на наше изборе и проток реалног времена у дигиталном простору и те изборе учини видљивим. Поставка *Међувремена* даје објашњење линије уметничког стваралаштва и сазревања идеје до реализације, пратећи сензибилитет и ток размишљања уметника и истраживање у дигиталном и реалном простору. Инсталација нуди искуство и производ искуства. Доследност идеје и промишљени садржај стварају јединствено мултинаративно уметничко окружење кроз које се интеракцијом добија нова форма филма надоградњом полазних вредности. Она је резултат дијалога који инсталацијом иницира уметник, а корисник одговара. Он својом интеракцијом гради наратив чијег самог чина стварања није био свестан, и управо освешћивањем тог процеса код посматрача постигнут је циљ који је и био намера пројекта *Међувреме*. Измештањем корисника инсталације у позицију гледаоца галерије истовремено се мења и контекст дела које од производа интеракције постаје самостални експонат. Овако груписани експонати дају нам могућност да завиримо у туђе потрошено време. Кроз тај аспект *Међувреме* пружа нову перспективу о нашем доживљају реалног времена у дигиталном домену и отвара могућности за даље разматрање о нашим навикама на релацији реални/дигитални живот.

Кроз рад на овом пројекту научила сам многе нове ствари и утврдила неке већ познате. Једна од најважнијих је да идеја мора да сазри и да концепт мора бити добро осмишљен и разрађен, јер једино тако је могуће прецизно извући есенцију пројекта. Јасно дефинисана идејна основа омогућава различите промишљене трансформације изведби при чему ти новодобијени облици додају нове аспекте. Сматрам да је то изузетно важно, нарочито у вишемедијским радовима који су веома зависни од технологије која се може употребити у датом тренутку. Наравно, већина мојих, и не само мојих пројеката је у почетку замишљена мегаломански, и после узлета ентузијазма

наступа бескрајно очајање када схватимо да то не може да се изведе као што смо првобитно замислили, што због технологије или фондова. Ту почиње преправљање радова и премишљање око одустајања јер *то није то*. У том контексту, флексибилност, радозналост и отвореност за нове идеје су императив. Позваћу се још једном на филмску монтажу. Како су нас учили на факултету од првог дана – монтажа филма никада није готова, филм се увек може изнова монтирати и мењати. Али постоји моменат када монтажер мора да каже – ово је последњи рез и проглашавам овај рад готовим. Јер само из завршеног рада може се научити нешто ново и сагледати добре и лоше стране. Једног дана надам се да ћемо и ја и моје колеге успети да изведемо наше грандиозне пројекте, али у међувремену, свака итерација наших радова и сви наши нови радови, једно су ново и другачије *то*, и крупни кораци у освајању светова нових медија.

Међувреме је пројекат који је изведен у дигиталном окружењу са доступном технологијом тако да и крајњи резултат и изведба износе идејну суштину рада. С обзиром да је дигитална технологија грана која се најбрже развија, у скорој будућности очекујем нове итерације *Међувремена* у којима ће технолошки напредак омогућити другачије извођење рада и донети нека нова размишљања и перспективе овом пројекту.

У међувремену, током сесија у инсталацији прикупљају се предвиђени метаподаци и већ полако граде основ за још један аспект новог *Међувремена*.

11. ЛИТЕРАТУРА

Арнхајм Рудолф, *Моћ центра, студија о композицији у визуелним уметностима*, Студенстки културни центар, Београд 1998.

Ajzenštajn S. M. , *Montaža atrakcija, eseji o filmu*, Nolit, Beograd 1964.

Arnhaјm Rudolf, *Umetnost i vizuelno opažanje*, Студенстки културни центар, Београд, 1998.

Babac Marko, *Tehnika filmske montaže*, Univerzitet umetnosti u Beogradu, Beograd 1976.

Babac Marko, *Umetnost montaže pokretnih slika*, Akademija umetnosti u Novom sadu, Clio, 2000.

Bazen Andre, *Šta je film I-IV*, Institut za film, Beograd 1967.

Brigs Adam, Kobli Pol, prir., *Uvod u studije medija*, Clio, Beograd 2005.

Eridžon Denijel, *Gramatika filmskog jezika*, Студенстки културни центар, Београд 1998.

Gir Čarli, *Digitalna kultura*, prevod Aleksandar Luj Todorović, Clio, Beograd 2011.

Grau Oliver, *Virtuelna umetnost*, Clio, Beograd 2008.

Lafe Alber, *Logika filma*, Institut za film, Beograd 1971.

Lotman Jurij, Cvijan Jurij, *Dijalog sa ekranom*, Filmski centar Srbije, Beograd 2014.

Lotman Juri, *Semiotika filma i problemi filmske estetike*, Institut za film, Beograd 1976.

Manovič Lev, *Jezik novih medija*, Clio, Beograd 2015.

Manovič Lev, *Metamediji*, izbor tekstova, Centar za savremenu umetnost, Beograd, 2001.

Mekluan Maršal , *Elektronski mediji i kraj kulture pismenosti*, Karpoš 2012.

Mekluan Maršal , *Poznavanje opština čovekovih produžetaka*, Prosveta, Beograd 1971.

Paskvaloto Đandorđo, *Estetika praznine – Umetnost i meditacija u kulturama Istoka*, Clio 2007.

Stojanović dr Dušan, *Montažni prostor u filmu*, treće prepravljeno i dopunjeno izdanje, Univerzitet umetnosti u Beogradu, Beograd 1989.

Stojanović Nikola, *Režija: Akira Kurosava*, Filmski centar Srijje, Beograd 2006.

Terkl Šeri, *Sami zajedno*, Clio, Beograd 2011.

Hansen Mark B. N., *New philosophy for new media*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2004.

Postman Neil, *Amusing Ourselves to Death*, PENGUIN books, USA 1985.

Tarkovsky Andrei, *Sculpting in time (The great Russian Filmmaker discussses his art)*, translated from Russian by Kitty Hunter-Blair, University of Austin Press, 1986.

Turkle Sherry, *The Second Self Computers and the Human Spirit 20th ed*, First MIT Press edition 2005.

Вебографија по редоследу појављивања у раду:

https://www.youtube.com/watch?v=Wc6hYJb_LKE датум приступа 24.08.2019.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Chronotope> датум приступа 25.08.2019.

Online English Cambridge Dictionary,

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/meantime>, датум приступа 02.07.2018.

Online English Cambridge Dictionary,

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/free-time> датум приступа 20.07.2018.

<http://fizis.rs/osnovna-skola/vii-razred/mehanicki-rad-i-energiya-snaga/koeficijent-korisnog-dejstva/> датум приступа 20.08.2019.

<http://www.politika.rs/sr/clanak/347232/Pogledi/Strah-od-propustanja> датум приступа 20.05.2018.

<https://youtu.be/G5WFsnT3RF4> датум приступа 20.06.2019.

<http://mathworld.wolfram.com/Zero.html> датум приступа 20.06.2019.

<https://en.wikipedia.org/wiki/0> датум приступа 20.06.2019.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Observer_effect_\(physics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Observer_effect_(physics)) датум приступа 20.06.2019.

https://simple.wikipedia.org/wiki/Minkowski_spacetime датум приступа 20.06.2019.

<https://thewitcher.com/en/witcher3> датум приступа 12.02.2019.

https://en.wikipedia.org/wiki/Attention_span , датум приступа 20.06.2019.

https://en.wikipedia.org/wiki/Attention_span , датум приступа 20.06.2019

<https://lindastone.net/qa/continuous-partial-attention/> датум приступа 20.06.2019.

<http://dejangrba.net/lectures/sr/2010-digital-art/005.php> , датум приступа 02.05.2019.

<https://techcrunch.com/2019/05/03/china-smart-city-exposed/> , датум приступа 20.06.2019.

<https://sea.mashable.com/entertainment/1631/nikes-back-to-the-future-self-lacing-basketball-shoes-will-go-on-sale-in-2019>, датум приступа 12.06.2019.

<https://www.media.mit.edu/projects/cyborg-botany/overview/>, датум приступа 20.06.2019.

<https://www.fastcompany.com/90364476/comcast-unveils-a-remote-for-changing-channels-with-your-eyes>, датум приступа 17.06.2019.

<https://vimeo.com/281745714> , датум приступа 20.06.2019.

12. БИОГРАФИЈА КАНДИДАТА

Аника Тесла је рођена у Београду 1981. године.

Дипломирала је 2006. на Вишој електротехничкој школи у Београду на смеру инжењер за аудио и ТВ технологије, а 2013. стиче диплому филмског и телевизијског монтажера на Факултету драмских уметности у Београду. У периоду 2005.-2007. била је ангажована на Вишој електротехничкој школи као асистент из предмета видео продукција. Од 2005. ради као видео монтажер ангажован по пројектима музичких видео спотова, реклама, документарних и наменских филмова, и као асистент монтаже на филму. У Радио Телевизији Србије, где ради од 2012., учествује у реализацији и даје креативни допринос визуелном идентитету многих телевизијских пројеката, емисија, и кратких видео форми. Своје радове презентује онлине или лично на филмским фестивалима. Као гостујући предавач представила је свој рад *Кинтсукурои Западне Катије* на Краљевском филмском фестивалу у Краљеву 2018. у оквиру предавања о истраживању фрагментарног наратива и генеративног филма.

У слободно време бави се филмом, медијима и научном фантастиком и сарађује са уметницима из различитих области на мултидисциплинарним пројектима алтернативног карактера. Разнолика знања стечена током образовања и рада у медијима користи и за истраживања у другим областима, као што су дизајн ентеријера, дизајн намештаја, графички дизајн, пејзажна архитектура. Објављивани аутор кратких прича и песама. Због своје тенденције да развија и разрађује пројекте у сарадњи са већим бројем учесника, а без буџета и искључиво на добровољној основи, у одређеним круговима стиче статус андерграунд уметника и базу поштовалаца који помажу и прате њене радове.

Видео радови

Personal Agenda 21, 2012. (9') - експериментални видео есеј

E-Play: Divan dan, 2013.(5') - музички видео спот

mR hAPPY'S tEA pARTY dOMINATION, 2013. (4') - експериментални филм

Трење - документарни филм о Николи Брањковићу, 2013. (23'), ФДУ - ауторски документарни филм, дипломски рад

Мој друг Бомла 2015. (1') – експериментални филм

Потрага за анђелом 2010. ревидиран 2016. (15') - ауторски документарни филм о Теши Тешановићу

Остављање трага 2016. – видео рад у сарадњи са уметницом Иваном Станковић

Инсталације

Кинтсукурои Западне Капије 2016. прва верзија – ауторски пројекат експериментални филм и истраживање

Алис у Рендомленду, 2016. прва верзија – ауторски пројекат експериментални филм, интерактивна инсталација

Дигитална графика

Човек је одсутан 2017. - дигитални колаж

Моја породица – рогови у врећи 2018. – прва фаза – дигитални колаж и тродимензионални дигитални објекти, у сарадњи са моделаром Николом Филиповићем

Истраживачки пројекти

Таргет Маркетинг – сезона лова Србија 2015. - ауторски истраживачки пројекат о маркетиншким праксама телевизија са националном фреквенцијом

Последњи објављени писани рад

Робот као огледало човека – Емитор #488, Друштво љубитеља фантастике *Лазар
Комарчић* 2016., Београд

13. ПРИЛОЗИ: ИЗЈАВЕ И ДВД**Изјава о ауторству**

Потписани-а Аница Тесла
број индекса 26/14

Изјављујем,

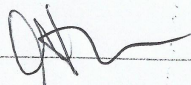
да је докторска дисертација / докторски уметнички пројекат под насловом

МЕСТОВРЕНЕ, ИНТЕРАКТИВНА МУЛТИМЕДИЈА
ВИДЕО ИНСТАЛАЦИЈА

- резултат сопственог истраживачког / уметничког истраживачког рада,
- да предложена докторска теза / докторски уметнички пројекат у целини није у деловима није била / био предложена / предложен за добијање било које дипломе према студијским програмима других факултета,
- да су резултати коректно наведени и
- да нисам кршио/ла ауторска права и користио интелектуалну својину других лица.

Потпис докторанда

У Београду, септ 2019.



Изјава о коришћењу

Овлашћујем Универзитет уметности у Београду, да у Дигитални репозиторијум Универзитета уметности унесе моју докторску дисертацију / докторски уметнички пројекат под називом:

МЕЂУВРЕМЕ, ИНТЕРАКТИВНА МУЛТИМЕДИЈА

ВИДЕО ИНСТАЛАЗИЈА

која / и је моје ауторско дело.

Докторску дисертацију / докторски уметнички пројекат предао / ла сам у електронском формату погодном за трајно депоновање.

У Београду, септ 2019

Потпис докторанда



Изјава о истоветности штампане и електронске верзије докторске дисертације / докторског уметничког пројекта

Име и презиме аутора Аџица ТЕСЛА

Број индекса ББ / М

Докторски студијски програм ДИГИТАЛНА УМЕТНОСТ

Наслов докторске дисертације / докторског уметничког пројекта

МЕЂУВРЕМЕ ИНТЕРАКТИВНА ИМУЛСЕРИЈА И ВИДЕО
ИНСТАЛАЦИЈА

Ментор МИОДРАГ МЕНДОВИЋ

Коментор: АЛЕКСАНДРА ЈОВАНИЋ

Потписани (име и презиме аутора) Аџица ТЕСЛА

изјављујем да је штампана верзија моје докторске дисертације / докторског уметничког пројекта истоветна електронској верзији коју сам предао за објављивање на порталу Дигиталног репозиторијума Универзитета уметности у Београду.

Дозвољавам да се објаве моји лични подаци везани за добијање академског звања доктора наука / доктора уметности, као што су име и презиме, година и место рођења и датум одбране рада.

Ови лични подаци могу се објавити на мрежним страницама дигиталне библиотеке, у електронском каталогу и у публикацијама Универзитета уметности Београду.

Потпис докторанда

У Београду, Септембар 2019.



